

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan telah memasuki era *society* 5.0, yang ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat cepat. Perkembangan teknologi mempengaruhi pada dunia pendidikan sehingga menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi baik dari segi pembelajaran, media, maupun dari segi evaluasi (Subandowo, 2022). Salah satu tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah bagaimana mengevaluasi pemahaman peserta didik secara efektif terutama dalam hal evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran adalah cara untuk melihat seberapa baik tujuan belajar tercapai. Sebagaimana Firman Allah Swt dalam Q. S. Al-Ankabut ayat 2-3 yang berbunyi:

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا ءَامَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ﴿٢﴾ وَلَقَدْ فَتَنَّا
الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ ۖ فَلْيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلْيَعْلَمَنَّ الْكَاذِبِينَ ﴿٣﴾

Artinya: Apakah manusia itu mengira bahwa mereka dibiarkan (saja) mengatakan: "Kami telah beriman", sedang mereka tidak diuji lagi? dan Sesungguhnya Kami telah menguji orang-orang yang sebelum mereka, Maka Sesungguhnya Allah mengetahui orang-orang yang benar dan Sesungguhnya Dia mengetahui orang-orang yang dusta (Kementrian Agama Republik Indonesia, 2010).

Abdullah Bin Muhammad Bin Abdurrahman Bin Ishaq Al-Sheikh et al., 2004) dalam tafsir Ibn Katsir jilid 6 menjelaskan bahwa kalimat *Istifham* أَحْسِبَ pada ayat merupakan kata tanya yang bermakna sanggahan. Makna yang dimaksud ialah bahwa Allah Swt. pasti akan menguji hamba-hambanya yang beriman sesuai dengan kadar iman masing-masing, sebagaimana yang disebutkan di dalam hadis sahih yang mengatakan:

"أَشَدُّ النَّاسِ بَلَاءَ الْأَنْبِيَاءِ ثُمَّ الصَّالِحُونَ، ثُمَّ الْأَمْثَلُ فَلِأَمْثَلٍ، يُبْتَلَى الرَّجُلُ عَلَى حَسَبِ دِينِهِ، فَإِنْ

كَانَ فِي دِينِهِ صَلَابةٌ زِيدَ فِي الْبَلَاءِ" {رواه بخاري مسلم}

Artinya : Manusia yang paling berat cobaannya ialah para nabi, kemudian orang-orang saleh, lalu orang yang terkemuka. Seseorang akan diuji sesuai dengan kadar agamanya; jika agamanya kuat, maka ujiannya diperberat pula.

وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ^ط فَلْيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلْيَعْلَمَنَّ

الْكَاذِبِينَ ﴿١٠٦﴾

Artinya: dan Sesungguhnya Kami telah menguji orang-orang yang sebelum mereka, Maka Sesungguhnya Allah mengetahui orang-orang yang benar dan Sesungguhnya Dia mengetahui orang-orang yang dusta.

Orang-orang yang jujur dalam pengakuan keimanannya dari orang-orang yang dusta dalam perkataan dan pengakuannya. Allah SWT maha mengetahui apa yang telah ada dan apa yang akan ada, apa yang belum ada seandainya ada dan bagaimana adanya. Ini merupakan sesuatu yang disepakati oleh para imam Ahlus Sunnah wal Jama'ah. Ini pula yang dikatakan oleh Ibnu 'Abbas pada firman Allah: "إِلَّا لِنَعْلَمَ" kecuali agar kami mengetahui, "(QS. Al-Baqarah:143). Hal itu disebabkan bahwa penglihatan berkaitan dengan sesuatu yang ada, sedangkan pengetahuan lebih umum dari pada penglihatan, karena ia berkaitan dengan sesuatu yang tidak ada dan sesuatu yang ada (Abdullah Bin Muhammad Bin Abdurrahman Bin Ishaq Al-Sheikh et al., 2004).

Jika dihubungkan dalam konteks pendidikan, evaluasi berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan. Seperti halnya dengan ujian keimanan dalam ayat ke 2 di atas. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk memastikan bahwa peserta didik tidak hanya menyelesaikan pembelajaran saja, tetapi juga dapat

menunjukkan pemahaman mereka dengan hasil yang bagus sesuai dengan yang diinginkan.

Dengan mengevaluasi, guru bisa mengetahui apakah cara mengajar, materi, dan hasil belajar peserta didik sudah sesuai dengan yang diharapkan. Namun, praktik evaluasi pembelajaran sering kali hanya berfokus pada aspek kognitif seperti mengingat dan memahami saja sehingga belum optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke 21 bahwa adanya perkembangan pembelajaran termasuk pada evaluasi, karena adanya tuntutan 4 kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik seperti bekerja sama (*collaboration*), kreatif (*creativity*), dan paham teknologi (*digital literacy*) dan berpikir kritis (*critical thinking*) (Mardhiyah et al., 2021). Sehingga dari segi evaluasi diperlukan inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang mampu menstimulasi keterampilan *HOTS* dan memberikan umpan balik yang konstruktif bagi peserta didik. *HOTS (High Order Thinking Skills)* adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan lebih dari sekadar mengingat dan menggambarkan ulang pengetahuan yang sudah diperoleh. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk menghubungkan, mengubah, dan memodifikasi pengetahuan yang ada serta keahlian yang dimiliki, sehingga dapat digunakan untuk menemukan solusi alternatif dalam menyelesaikan masalah di situasi tertentu (Halimah, 2021).

Muntatsiroh & Jamilus, (2023) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik memahami materi, tetapi juga untuk mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, yang mencakup kemampuan analisis, evaluasi. *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* dalam pembelajaran adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup keterampilan menganalisis, mengevaluasi,

dan menciptakan. *HOTS* melibatkan proses berpikir yang lebih kompleks daripada sekadar mengingat atau memahami.

Sesuai dengan keputusan menteri agama (KMA) nomor 183 dan 184 tahun 2019 bahwa mengakomodasi kebutuhan tentang pengembangan berpikir tingkat tinggi di SD/MI dalam upaya menyesuaikan tuntutan kurikulum merdeka yang fokus pada penguatan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menekankan pada kompetensi peserta didik yang melibatkan ketrampilan berpikir tinggi (*HOTS*) (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019). Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pelajaran penting yang dapat menjadi sarana pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Karena tujuan pendidikan ini adalah untuk membimbing dan mendidik peserta didik dalam memahami ajaran Islam, yang perlu didukung dengan cara berpikir tingkat tinggi. Namun, pada umumnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dari evaluasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang cenderung fokus di mana peserta didik lebih sering mengerjakan soal yang menekankan aspek mengingat dan memahami saja.

Evaluasi pembelajaran yang digunakan masih menggunakan kertas, dengan seiring perkembangan teknologi maka alat evaluasi yang digunakan tidak hanya berupa kertas saja, tetapi bisa menggunakan aplikasi atau *platform*. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam evaluasi pembelajaran adalah *kahoot*. Zonita & Nofrion, (2024) menyatakan bahwa *kahoot* merupakan layanan pembelajaran online yang menawarkan kuis dan permainan edukatif. *Kahoot* dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pengajaran, seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, dan pengayaan, oleh guru dan peserta didik. *Kahoot* di akses menggunakan *gmail* dan mempunyai empat fitur, yaitu: *game*, kuis, diskusi, dan survei. *Kahoot* mempunyai beberapa keunggulan, yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan di *kahoot* dengan menggunakan waktu terbatas. Dengan waktu yang terbatas ini, peserta

didik dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan oleh guru.

Bahar et al., (2020) berpendapat bahwa cara menjawab pertanyaan yang sudah ditampilkan adalah dengan memilih warna atau gambar yang telah ditentukan dengan benar dan teliti dan dilakukan secara berkelompok atau individu. Pemakaian *kahoot* menyediakan dua model permainan, pertama dengan model *classic*, pada mode *classic* peserta didik bermain secara perorangan dan kedua adalah dengan *team mode*, yaitu peserta didik bermain dengan kelompok yang telah ditetapkan oleh guru

Mutahharah et al., (2023) menyatakan bahwa *kahoot* dapat memungkinkan guru untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi secara efektif. Dengan menggunakan *kahoot*, proses evaluasi pembelajaran dapat dikemas lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif berpartisipasi dan termotivasi untuk berpikir kritis. Dengan menggunakan *kahoot*, guru dapat menciptakan evaluasi yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mampu mengukur berbagai aspek kemampuan berpikir peserta didik. Penggunaan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti diharapkan dapat membantu peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Untuk itu, diperlukan inovasi dalam sistem evaluasi yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan *platform* digital interaktif seperti *kahoot*. *Kahoot* memungkinkan evaluasi berbasis *HOTS* yang lebih menarik, interaktif, dan menantang, sehingga peserta didik lebih terdorong untuk berpikir mendalam dan memahami materi secara lebih baik. Dengan memanfaatkan teknologi digital, *kahoot* juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik secara *real-time* dengan cara yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Melalui pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, diharapkan peserta didik tidak hanya mampu memahami materi secara konseptual, tetapi juga terampil dalam menerapkan nilai-nilai agama dan moral dalam kehidupan sehari-hari. Inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta hasil belajar yang lebih baik sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka.

Inovasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta hasil belajar yang lebih baik sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Dengan menggunakan *kahoot*, maka guru bisa membuat kuis dengan pertanyaan-pertanyaan, sehingga peserta didik bisa menjawab langsung menggunakan perangkat mereka seperti *smartphone* atau komputer (laptop). Sehingga bisa membantu guru untuk melakukan evaluasi dalam pembelajaran.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 343 Kubangan Tompek pada tanggal 20 sampai 21 Juni 2024 bahwa evaluasi pembelajaran yang dilakukan masih manual yang ditulis di kertas dan belum menggunakan *platform* digital sebagai instrumen dalam evaluasi pembelajaran. Soal-soal yang disajikan belum bersifat *HOTS*. Sehingga membuat peserta didik belum terlatih untuk berpikir tingkat tinggi, berikut dijelaskan tentang hasil evaluasi peserta didik dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru PAI, bahwa masih ada beberapa orang dari peserta didik yang masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Dalam hal ini didukung dengan nilai ujian UAS peserta didik pada semester genap, antara lain:

Tabel.1.1 Nilai UAS PAI Peserta Didik Lokal A dan B Semester II

No	Kktp	Jumlah Peserta Didik	Kelas	Tuntas		Tidak Tuntas	
				$\geq$		$<$	
1	71	14	A	11	78,57%	3	21,43%
2		18	B	15	83,33%	3	16,67%

(Sumber. Guru kelas VI SDN 343 Kubangan Tompek 13 Juli & 12 Agustus 2024)

Berdasarkan hasil evaluasi peserta didik di atas dapat dilihat bahwa ada beberapa dari peserta didik masih belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang menunjukkan perlunya perubahan dalam evaluasi pembelajaran. Solusi efektif yang dapat diterapkan guru adalah melakukan inovasi evaluasi pembelajaran yang masih bersifat klasik seperti melakukan tes hanya dalam lembaran kertas saja menjadi lebih modern dengan menggunakan *platform* digital seperti aplikasi *kahoot*.

Evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* ini di aplikasikan pada kelas V1 SD dengan materi hidup damai dan saling memaafkan. Alasan dipilihnya kelas VI SD sebagai subjek penelitian didasarkan beberapa alasan psikologis yang kuat, Mifroh, Nazilatul, (2020) mengatakan bahwa pada usia sekitar 11-12 tahun peserta didik berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional, di mana peserta didik mulai mampu berpikir logis dan sistematis tentang permasalahan yang konkret. Ini membuat kesiapan peserta didik agar berpartisipasi pada pembelajaran melalui pemecahan masalah yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan permasalahan. Dengan memilih materi tentang hidup damai dan saling memaafkan untuk kelas VI SD dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti sangat penting karena membantu peserta didik membentuk kepribadian yang sabar, pemaaf, dan menjaga perdamaian sesuai ajaran Islam. Selain itu, materi ini mengajarkan mereka menghadapi masalah tanpa konflik, menghargai perbedaan di lingkungan

sekolah, serta mengelola emosi dengan lebih baik. Kemampuan memaafkan juga akan menjadi bekal penting bagi mereka di masa depan, baik dalam pergaulan, lingkungan kerja, maupun kehidupan keluarga. Dengan demikian, materi ini membantu mereka tumbuh menjadi pribadi yang positif dan penuh pengertian.

Oleh karena itu, pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VI menjadi sebuah upaya inovatif yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas instrumen evaluasi yang tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan pemahaman peserta didik secara mendalam. Melalui pengembangan ini, diharapkan dapat tercipta evaluasi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kemampuan peserta didik dalam menguasai materi serta dalam menerapkan nilai-nilai agama dan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan dalam praktik evaluasi pembelajaran
2. Perlunya inovasi dalam evaluasi pembelajaran
3. Perlunya pengembangan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan soal berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*)

C. Batasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah diatas maka peneliti hanya fokus pada:

1. Evaluasi Pembelajaran Berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*) ini khusus di kelas VI pada materi hidup damai dan saling memaafkan.
2. Validitas, praktikalitas dan efektifitas pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*)

menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara
2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara?
3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara

F. Manfaat Penelitian

Selain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, penelitian ini diharapkan juga memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang seberapa valid pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* menggunakan *kahoot* pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti, khususnya pada materi "Hidup Damai dan Saling Memaafkan". Hasil ini bisa membantu memastikan bahwa evaluasi tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat diterapkan secara efektif di SDN 343 Kubangan Tompek, Sumatera Utara.
2. Penelitian ini juga akan memberikan informasi tentang seberapa praktis penggunaan evaluasi berbasis *HOTS* dengan *kahoot*. Hal ini penting untuk memahami kemudahan pelaksanaannya baik dari sisi guru maupun peserta didik, sehingga evaluasi dapat dilakukan dengan lancar dan tidak membebani.
3. Dengan penelitian ini, kita dapat mengetahui apakah evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* yang dikembangkan menggunakan *kahoot* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi "Hidup Damai dan Saling Memaafkan". Ini akan membantu guru dalam menentukan apakah evaluasi ini berdampak positif pada hasil belajar peserta didik.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS (higher order thinking skills)* menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti materi hidup damai dan saling memaafkan di kelas VI SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara. Adapun spesifikasi produk ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Produk

Produk ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) peserta didik dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai agama Islam dan budi pekerti pada materi "Hidup Damai dan Saling Memaafkan". Dengan menggunakan *kahoot* sebagai media evaluasi, produk ini dirancang untuk membuat proses penilaian lebih

interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

2. Komponen Produk

- a. *Platform*: Evaluasi dilakukan melalui aplikasi *kahoot*, yang dapat diakses secara online menggunakan perangkat seperti ponsel, tablet, atau komputer.
- b. *Desain Evaluasi*: soal berbasis *HOTS*, yang terdiri dari tingkat analisis, evaluasi, dan kreasi. Dan jenis soal meliputi pilihan ganda, benar/salah. Setiap soal dirancang untuk menguji pemahaman mendalam tentang nilai "Hidup Damai dan Saling Memaafkan" dalam konteks keagamaan dan moral.
- c. *Materi Evaluasi*
 - 1) Berfokus pada konsep hidup damai, pentingnya saling memaafkan, serta aplikasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran Islam.
 - 2) Integrasi nilai-nilai budi pekerti seperti kesabaran, empati, dan tanggung jawab sosial.
- d. *Struktur Soal*

12. Jumlah soal: jumlah soal sebanyak 35 butir soal, 23 soal yang mengacu pada standar *HOTS*, dan 12 soal yang tidak berbasis *HOTS*.

e. Penggunaan *Kahoot*

- 1) Peserta didik dapat mengakses evaluasi menggunakan kode khusus yang diberikan oleh guru.
- 2) Fitur interaktif, soal disajikan secara *real-time*, di mana peserta didik menjawab dalam waktu yang ditentukan, sehingga menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan mendukung semangat dan keaktifan dalam pembelajaran.
- 3) *Feedback* langsung, setiap soal memberikan umpan balik langsung setelah dijawab, sehingga peserta didik mengetahui jawaban yang benar serta penjelasannya.

- 4) *Leaderboard*, fitur papan peringkat memungkinkan peserta didik melihat posisi mereka dibandingkan dengan teman-temannya.

3. Keunggulan Produk

- a. Interaktif dan menyenangkan: menggunakan *kahoot* membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik
- b. Berbasis *HOTS*: Soal-soal dirancang untuk merangsang keterampilan berpikir kritis, evaluatif, dan kreatif peserta didik.
- c. Peningkatan keterlibatan peserta didik: penggunaan teknologi membuat peserta didik lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam evaluasi.
- d. *Fleksibilitas*: dapat diakses kapan saja dan di mana saja, selama *peserta didik* memiliki perangkat dan koneksi internet.
- e. *Feedback Real-time*: *peserta didik* mendapatkan umpan balik secara langsung, yang membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka.

4. Penerapan Produk

Produk ini digunakan di kelas VI SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara, sebagai alat evaluasi pada materi "Hidup Damai dan Saling Memmaafkan". Guru menggunakan produk ini pada penilaian *farmatif*, yaitu setelah materi telah selesai di ajarkan. Untuk mengukur seberapa baik *peserta didik* memahami materi yang telah diajarkan.

5. Hasil yang Diharapkan

- a. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir tingkat tinggi.
- b. Membantu peserta didik memahami nilai hidup damai dan sikap saling memaafkan dalam konteks ajaran Islam.
- c. Mendorong peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

- d. Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran.

Dengan spesifikasi ini, produk evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif bagi peserta didik di kelas VI SDN 343 Kubangan Tompek Sumatera Utara.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam sebuah penelitian disusun untuk menjelaskan dengan jelas cara memahami dan menilai setiap variabel. Hal ini bertujuan agar dapat menginterpretasikan hasil penelitian secara konsisten dan sesuai dengan konteks yang diteliti. Definisi operasional dalam penelitian ini membantu menjelaskan bagaimana setiap variabel dinilai dan dipahami agar hasilnya jelas dan mudah dimengerti. Adapun definisi operasionalnya adalah:

1. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses terencana yang digunakan untuk menilai seberapa efektif kegiatan pembelajaran berlangsung dan untuk melihat apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai. Evaluasi pembelajaran adalah penilaian yang dilakukan pada aspek kognitif peserta didik yang berbasis *HOTS*, bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam berpikir tingkat tinggi, kreatif, dalam menyelesaikan masalah. Tujuan utamanya adalah untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat berpikir tingkat tinggi, kreatif, serta efektif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Evaluasi ini tidak hanya mengukur pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan untuk mengatasi berbagai tantangan secara inovatif.

2. *HOTS (Higher Order Thinking Skills)*

Higher Order Thinking Skills (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan yang melibatkan proses analisis,

evaluasi, dan kreasi, lebih dari sekadar mengingat sehingga dapat membantu *peserta didik* berpikir tingkat tinggi (Yuparing et al., 2023). *Higher Order Thinking Skills* adalah soal-soal yang sesuai dengan *taksonomi bloom* revisi yang memenuhi C4 (analisis), C5 (evaluasi) dan C6 (kreasi). Soal-soal yang mengembangkan *HOTS* akan melatih peserta didik untuk tidak hanya mengingat pembelajaran saja, tetapi juga bisa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan pengetahuan baru yang terdapat dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk berpikir tinggi (*Critical Thinking*). Dengan soal yang berbasis *HOTS*, bertujuan untuk melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi.

3. Kahoot

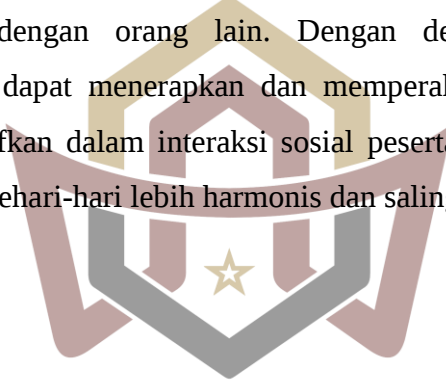
Kahoot adalah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siapa saja, termasuk guru dan peserta didik, untuk membuat serta mengikuti evaluasi pembelajaran (Muntifah et al., 2023). *Kahoot* ini digunakan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di kelas VI, bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi tentang menyatakan penyesalan dan memaafkan. Melalui evaluasi pembelajaran menggunakan *kahoot* ini, peserta didik dapat lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep penting sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan demikian, evaluasi ini tidak hanya menguji pengetahuan peserta didik, tetapi juga membantu mereka mengaplikasikan nilai-nilai yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

4. PAI dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti adalah mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai Islam serta moralitas dalam kehidupan sehari-hari. PAI bertujuan memberikan pemahaman mendalam tentang ajaran Islam, sedangkan budi Pekerti berfokus pada pembentukan karakter positif, seperti sikap saling menghormati, jujur,

dan bertanggung jawab (Mitra et al., 2021). Materi yang digunakan dalam pembelajaran PAI ini adalah hidup damai dan saling memaafkan.

Keterkaitan materi ini dengan tujuan pelajarannya adalah untuk membantu peserta didik memahami dan mengungkapkan penyesalan serta memaafkan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik akan mempelajari arti dari menyatakan penyesalan dan memaafkan, serta pentingnya adab dalam kedua hal tersebut. Selain itu, peserta didik juga akan menggali hikmah di balik tindakan menyesal dan memaafkan, yang dapat membawa kedamaian dalam diri mereka dan hubungan dengan orang lain. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat menerapkan dan mempraktikkan sikap menyesal dan memaafkan dalam interaksi sosial peserta didik dan menjadikan kehidupan sehari-hari lebih harmonis dan saling memaafkan.



UIN IMAM BONJOL
PADANG