

# CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

## PENGEMBANGAN SOAL ASESMEN BERBASIS HOTS MELALUI APLIKASI *KAHOOT* MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II SD

Nanda Putri Setiamukti<sup>1)</sup>, Mira Azizah<sup>2)</sup>, Ervina Eka Subekti<sup>3)</sup>

DOI : [10.26877/cm.v5i1.26373](https://doi.org/10.26877/cm.v5i1.26373)

<sup>123</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan soal asesmen sumatif berbasis *Higher Order Thinking Skill* melalui aplikasi *Kahoot* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila tema “Aku Berperilaku Pancasila” kelas II SD. Permasalahan penelitian ini didasarkan pada kemampuan guru yang belum pernah mengembangkan soal berbasis HOTS serta minimnya pemanfaatan media digital dalam pelaksanaan asesmen di kelas. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas II SD Shalom Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli konten memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi konstruk memperoleh persentase 81% dengan kategori layak. Hasil analisis butir soal menunjukkan bahwa 12 soal dinyatakan valid dengan reliabilitas sebesar 0,74. Sebagian soal memiliki Tingkat kesukaran sedang dan daya pembeda tinggi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa soal asesmen sumatif berbasis HOTS melalui aplikasi *Kahoot* layak digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran yang interaktif dan mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

**Kata Kunci:** pengembangan, asesmen HOTS, asesmen digital, *Kahoot*, Sekolah Dasar

### Abstract

*This study aimed to develop and evaluate the feasibility of Higher Order Thinking Skill (HOTS)-based summative assessment items implemented through the Kahoot application in elementary Civics Education. The study addressed the limited availability of HOTS-oriented assessment instruments and the underutilization of digital assessment tools at the elementary school level. A research and development (R&D) method was employed using the ADDIE model, which includes the stage of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants consisted of 15 second-grade elementary students. Data were collected through interviews, questionnaires, and achievements tests. The findings showed that content expert validation reached 96% (very feasible), while construct validation reached 81% (feasible). Item analysis revealed that 12 assessment items were valid, with a reliability coefficient of 0,74, a moderate level of difficulty, and high discriminating power. These results indicate that the developed HOTS-based summative assessment delivered through Kahoot is feasible and can serve as an effective digital assessment alternative for measuring higher-order thinking skills in elementary education.*

**Keyword:** development, HOTS-based assessment, digital assessment, *Kahoot*, elementary education.

---

### History Article

Received 4 Maret 2026

Approved 27 Maret 2026

Published 30 April 2026

### How to Cite

Setiamukti, Nanda Putri., Azizah, Mira. & Subekti, Ervina E. (2026). Pengembangan Soal Asesmen Berbasis HOTS Melalui Aplikasi *Kahoot* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD. *Cerdas Mendidik*, 5(1), 1-10



---

### Coresponding Author:

Pucang Gading, Mranggen, Demak, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [nsetiamukti390@gmail.com](mailto:nsetiamukti390@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Magdalena (2020), pendidikan yang berkualitas sangat berhubungan erat dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Pendidikan merupakan kunci untuk meningkatkan kualitas bangsa Indonesia. Pendidikan yang berkualitas dan bermutu dapat dilihat dari sistem perencanaan yang baik dan mampu melakukan proses pematangan kualitas peserta didik yang dikembangkan dengan cara membebaskan peserta didik dari ketidakmampuan, ketidakbenaran, ketidaktahuan, ketidakberdayaan, dan ketidakjujuran.

Menurut Rudini (2020), kualitas tes sangat mempengaruhi mutu pendidikan. Tes yang berkualitas baik sebaiknya dapat dipertanggungjawabkan kelayakan, kesahihan (validitas), keterpercayaan (reliabilitas), ketafsiran, kebergunaan, dan efektivitas butir soal yang meliputi tingkat kesukaran dan daya pembeda soal yang baik. Supaya dapat mengetahui validitas dan reliabilitas dari soal tersebut perlu dilakukannya analisis butir soal. Analisis butir soal dapat meningkatkan mutu soal yang telah disusun dan juga dapat mengidentifikasi soal-soal yang baik, kurang baik, dan soal yang jelek. Dengan menganalisis butir soal, kita dapat memperoleh informasi tentang kejelekan sebuah soal dan dapat memberikan arahan untuk melakukan perbaikan. Hasil dari analisis butir soal juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi butir soal yang dapat disimpan dalam bank soal, butir soal yang perlu diperbaiki, dan butir soal yang tidak perlu dipakai atau dibuang. Sehingga, kualitas soal yang baik dapat meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik (Rudini, 2020).

Fakta yang ditemukan dari hasil dokumentasi soal dan wawancara pada salah satu guru kelas II di SD, diketahui bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila guru tersebut selama melakukan kegiatan asesmen, belum pernah mengembangkan soal berbasis *Higher Order*

*Thinking Skill* serta belum pernah memanfaatkan media digital dalam pelaksanaan asesmen. Guru juga belum pernah melakukan uji kelayakan soal. Guru masih banyak mengambil dari buku yang belum diketahui kelayakan, validitas, reliabilitas dan efektivitas soal tersebut. Guru berpikir hanya dengan mengambil soal dari buku yang guru miliki sudah memenuhi kriteria soal yang baik. Soal yang biasa diberikan berupa tulisan di kertas. Oleh karena itu, guru membutuhkan soal berbentuk pilihan ganda berbasis *Higher Order Thinking Skill* dengan penggunaan IT sehingga dapat langsung diketahui nilainya serta yang sudah teruji kelayakan, validitas, dan reliabilitasnya.

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukannya soal-soal berkualitas yang dapat mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi meliputi berfikir kreatif, kritis dan sistematis. Melihat betapa pentingnya kualitas soal sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjadikan penulis melakukan pengembangan soal asesmen yang bertujuan untuk menghasilkan soal asesmen berbasis *Higher Order Thinking Skill* melalui aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD yang teruji layak ditinjau dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembedanya.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan soal asesmen sumatif berbasis *Higher Order Thinking Skill* yang secara khusus dirancang untuk siswa kelas II Sekolah dasar dan diimplementasikan melalui aplikasi *Kahoot*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada kelas tinggi atau mata pelajaran eksakta, penelitian ini mengintegrasikan indikator HOTS pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas rendah serta dilengkapi dengan analisis kelayakan butir soal yang komprehensif (validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda). Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa model asesmen digital HOTS yang aplikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (R & D). Penelitian ini berfungsi supaya dapat memvalidasi dan mengembangkan produk. Menurut Okpatrioka (2023), *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu. Menurut Purnama (2016), *Research and Development* adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi dan penyebaran produk. Menurut Waruwu (2024) *Research and Development* merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara terencana, sistematis dan berdasarkan analisis masalah untuk mengembangkan suatu inovasi baru berupa produk atau model tepat guna bagi masyarakat yang dapat diuji dan efektif kelayakannya secara ilmiah.

Dari beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk atau menyempurnakan sebuah produk melalui penelitian masalah sehingga dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada, serta menguji produk tersebut agar layak untuk digunakan. Model penelitian R&D yang dipilih dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Waruwu (2024), model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Produk yang disusun dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah kumpulan soal berbasis *Higher Order Thinking Skill* melalui aplikasi *Kahoot* mata pelajaran pendidikan Pancasila tema “Aku Berperilaku Pancasila” Kelas II SD yang sudah divalidasi oleh ahli serta sudah dianalisis butir soalnya melalui analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Shalom Semarang tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 15 siswa. Data kuantitatif yang diambil adalah skor validator konten dan konstruk, dan hasil jawaban siswa. Perhitungan skor validator adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Untuk melihat kriteria persentase kelayakan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1  
Kriteria Persentase Kelayakan Validator

Persentase	Keterangan
≤ 39%	Tidak layak
40% - 54%	Kurang layak
55% - 69%	Cukup layak
70%-84%	Layak
85%-100%	Sangat layak

Sedangkan, data kualitatif yang diambil berupa hasil wawancara guru, saran dan perbaikan dari validator. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar angket kebutuhan guru, lembar angket kebutuhan siswa, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dokumen arsip yaitu soal-soal yang sudah pernah diberikan kepada siswa, dan hasil jawaban siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan wawancara, menyebar angket, dan studi dokumen. Teknik analisis data pada butir soal dengan menganalisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembedanya. Kriteria tersebut dihitung dengan menggunakan program komputer yaitu ANATES versi 4.0.

Kriteria keputusan item valid (sahih) jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Dengan jumlah responden uji coba sebanyak 15 peserta didik, nilai  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% adalah 0,482. Peneliti menggunakan metode *Kuder Richardson 20* untuk uji reliabilitas soal pilihan ganda (Magdalena, 2021). Indikator nilai reliabilitas seperti pada table berikut.

Tabel 2  
Indikator Nilai Reliabilitas

Nilai	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Nilai indeks tingkat kesukaran yang semakin besar menunjukkan soal semakin mudah. Nilai ideal untuk soal ujian seringkali berada dalam rentang 0,31 – 0,70, sehingga soal tidak terlalu mudah atau terlalu sukar (Bagiyono, 2017)

Tabel 3  
Indeks Tingkat Kesukaran

Nilai	Kriteria	Keputusan
0,00 – 0,30	Sukar	Ditolak/direvisi
0,31 – 0,70	Sedang	Diterima
0,71 – 1,00	Mudah	Ditolak/direvisi

Nilai indeks daya pembeda yang semakin besar menunjukkan daya pembeda semakin baik, artinya soal tersebut lebih efektif dalam membedakan kemampuan siswa. Nilai ideal biasanya diatas 0,40 untuk soal yang baik. Soal dengan daya pembeda rendah ( $< 0,20$ ) perlu direvisi atau dibuang (Bagiyono, 2017)

Tabel 4  
Indeks Daya Pembeda

Nilai	Kategori
$\leq 0$	Sangat rendah
0,00 – 0,20	Rendah
0,21 – 0,40	Sedang
0,41 – 0,70	Tinggi
0,71 – 1,00	Sangat tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

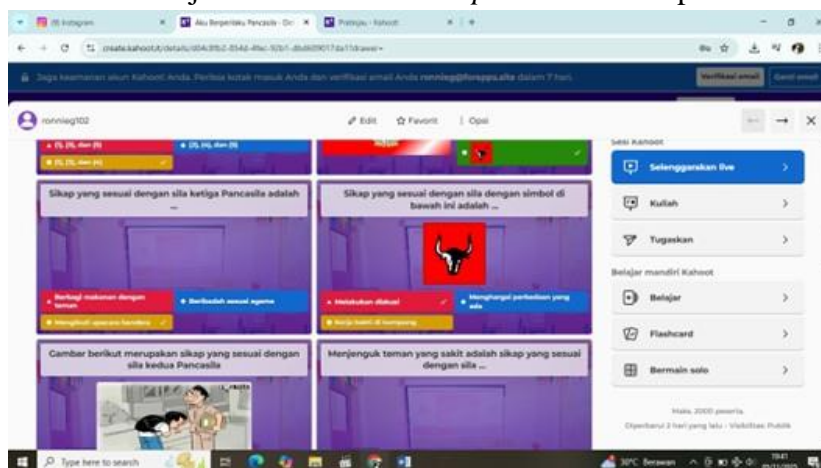
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh informasi bahwa kegiatan penilaian yang dilakukan guru masih berfokus pada penugasan pengetahuan dasar (*lower order thinking skills*) seperti mengingat dan memahami konsep, sementara soal yang mengasah kemampuan berpikir tinggi (HOTS) seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta belum banyak digunakan. Guru juga menyampaikan bahwa asesmen yang diterapkan masih bersifat konvensional, yakni berupa tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda dan menghubungkan garis, sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Ternyata, penggunaan media berbasis teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran masih sangat terbatas. Guru mengakui belum pernah menggunakan aplikasi interaktif seperti *Kahoot* untuk pelaksanaan asesmen karena keterbatasan pengetahuan dan panduan penggunaannya. Padahal sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti *handphone*, dan menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan yang berbentuk permainan.

Hasil penyebaran angket kepada siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa bosan dan kurang termotivasi ketika mengikuti kegiatan penilaian karena soal yang diberikan bersifat monoton dan tidak menantang. Sebaliknya, mereka menyatakan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) yang memungkinkan adanya interaksi dan suasana menyenangkan saat belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan inovasi dalam pelaksanaan asesmen sumatif, khususnya dengan menghadirkan soal-soal berbasis *Higher Order thinking Skill (HOTS)* yang disajikan melalui media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Kahoot*. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Proses pengembangan ini mengikuti langkah-langkah model ADDIE memiliki lima tahap, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap perancangan, peneliti merancang seperangkat soal asesmen sumatif berbasis HOTS yang terdiri dari 20 soal ilihan ganda interaktif sesuai dengan tema “Aku Berperilaku Pancasila”. Soal dikembangkan dengan memperhatikan dua level kognitif HOTS yaitu menganalisis dan mengevaluasi serta disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas II SD. Setiap soal disusun dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, misalnya gotong royong, disiplin, dan saling menghargai.

Media *Kahoot* dipilih karena mendukung tampilan visual yang menarik, warna yang variatif, serta mekanisme permainan yang menumbuhkan semangat kompetitif. Soal dimasukkan dalam *platform Kahoot* dengan menambahkan gambar ilustratif dan petunjuk visual yang sesuai dengan usia peserta didik. Setiap soal dilengkapi dengan tiga pilihan jawaban berwarna, yang memudahkan siswa memilih jawaban melalui *handphone* atau komputer.



Gambar 1. Salah Satu Bentuk Pengembangan Soal pada *Kahoot*

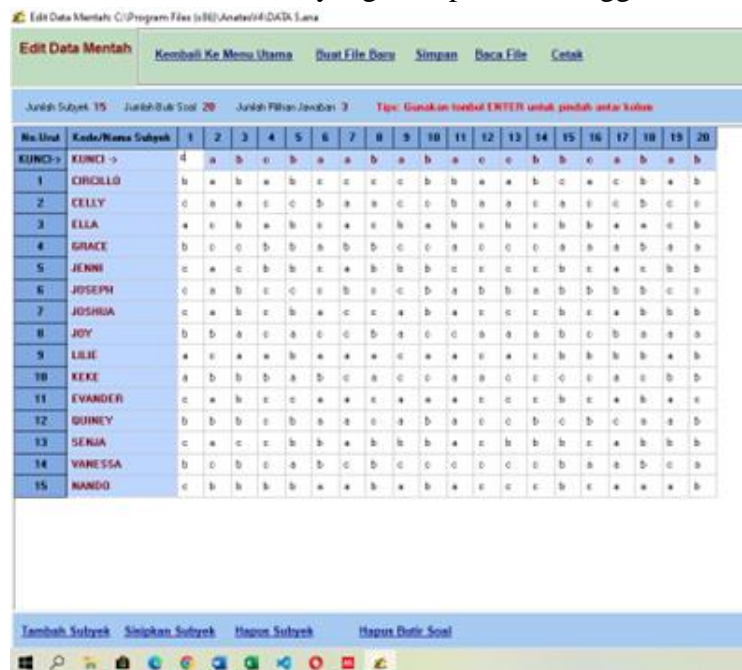
Setelah perancangan selesai, tahap berikutnya adalah tahap validasi Produk. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan soal asesmen sebelum diuji coba kepada peserta didik. Produk akan divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli konten (isi) dan ahli konstruk (bentuk) dengan menggunakan lembar angket validasi yang telah disusun oleh peneliti. Validasi ahli konten menilai kesesuaian soal dengan indikator soal HOTS, keterkaitan dengan tema “Aku Berperilaku Pancasila”, serta kesesuaian bahasa dengan karakteristik anak usia kelas II SD. Validasi ahli konstruk menilai aspek tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan dan daya tarik visual *Kahoot* sebagai asesmen.

Hasil validasi ahli konten menunjukkan bahwa hasil persentase kelayakan adalah 96 % sehingga soal asesmen berbasis HOTS melalui aplikasi *Kahoot* dapat dikategorikan sangat

layak digunakan dengan revisi kecil. Berdasarkan hasil validasi ahli konten, produk memperoleh kategori sangat layak, namun terdapat beberapa saran dan perbaikan yaitu beberapa kalimat pada soal masih menggunakan kata yang belum umum untuk siswa kelas II SD, sehingga perlu disesuaikan dengan bahasa yang lebih sederhana dan komunikatif. Revisi yang dilakukan adalah peneliti mengganti beberapa istilah sukar seperti “pengamalan” menjadi “sikap yang sesuai” dan kata “diskusi” menjadi “kerja kelompok”.

Hasil validasi ahli konten menunjukkan bahwa hasil persentase kelayakan adalah 81% sehingga soal asesmen berbasis HOTS melalui aplikasi *Kahoot* dapat dikategorikan layak digunakan dengan revisi kecil. Ahli konstruk menyatakan bahwa produk sudah layak, namun ada

beberapa saran dan perbaikan secara teknis yaitu (a) Perlu dirancang panduan penggunaan singkat sebelum permainan dimulai agar siswa dapat memahami cara bermain. (b) Perlu adanya variasi dalam mengemas soal supaya siswa tidak mudah bosan dan tetap bisa fokus. (c) Beberapa gambar terlalu kecil untuk latar yang cukup luas sehingga sedikit timpang.



Gambar 2. Input Jawaban Siswa pada Program ANATES

Hasil analisis validitas menunjukkan bahwa dari 20 butir soal yang dikembangkan, 12 butir soal dinyatakan valid, terdiri atas : (a) Empat butir dengan kategori sangat signifikan, yaitu soal nomor 6, 12, 16, dan 19. (b) Delapan butir dengan kategori signifikan, yaitu soal nomor 1, 5, 7, 9, 10, 11, 13, dan 17. Butir soal yang valid menunjukkan bahwa konten dan konstruk soal telah sesuai dengan indikator kompetensi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas II SD

Tabel 5  
Hasil Uji Validitas

No Butir	Korelasi	Signifikansi
1	0,536	Signifikan
2	0,305	-

3	0,257	-
4	-0,122	-
5	0,503	Signifikan
6	0,622	Sangat Signifikan
7	0,522	Signifikan
8	0,183	-
9	0,515	Signifikan
10	0,536	Signifikan
11	0,595	Signifikan
12	0,679	Sangat Signifikan
13	0,494	Signifikan
14	0,174	-
15	0,398	-
16	0,672	Sangat Signifikan
17	0,494	Signifikan
18	0,122	-
19	0,622	Sangat Signifikan
20	0,291	-

Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,74 yang berada pada kategori baik. Reliabilitas yang baik menunjukkan bahwa instrumen soal memiliki konsistensi internal yang memadai dan mampu memberikan hasil pengukuran yang relatif stabil. Nilai reliabilitas yang baik juga dipengaruhi oleh semakin banyak butir soal yang valid, berungsinya pengecoh dengan baik, serta tidak ditemukannya daya pembeda negatif. Hal ini menandakan bahwa proses pengembangan soal telah menghasilkan instrumen yang lebih terstruktur dan konsisten dalam mengukur kemampuan HOTS siswa.

Hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa : (a) 17 butir soal berada pada kategori sedang, yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19 dan 20. (b) Tiga butir soal berada pada kategori sukar, yaitu soal nomor 7, 14 dan 16. Dominasi soal kategori sedang menunjukkan bahwa instrumen telah disusun dengan tingkat kesukaran yang ideal. Soal dengan tingkat kesukaran sedang memungkinkan siswa berkemampuan rendah, sedang, maupun tinggi tetap dapat terlibat dalam proses berpikir tanpa merasa tertekan atau terlalu mudah.

Hasil analisis daya pembeda menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rincian : (a) Delapan butir memiliki daya pembeda yang tinggi sekali, yaitu soal nomor 1, 5, 6, 10, 11, 12, 16 dan 19. (b) Tujuh butir memiliki daya pembeda yang tinggi, yaitu soal nomor 2, 7, 9, 13, 15, 17 dan 18. (c) Empat butir memiliki daya pembeda yang sedang, yaitu soal nomor 3, 8, 14 dan 20. (d) Satu butir memiliki daya pembeda yang rendah, yaitu soal nomor 4. (d) Tidak terdapat butir dengan daya pembeda negatif. Hal ini menunjukkan bahwa soal mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah secara jelas. Soal dengan daya pembeda tinggi dan tinggi sekali menandakan bahwa siswa berkemampuan tinggi lebih banyak menjawab benar dibandingkan siswa berkemampuan rendah. Tidak ditemukannya daya pembeda negatif merupakan indikator penting bahwa kunci jawaban telah tepat dan redaksi

soal tidak menyesatkan. Dengan demikian, instrumen dapat dikatakan telah memenuhi salah satu syarat utama soal yang berkualitas.

Tabel 6  
Hasil Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda

No Butir	Indeks Kesukaran (P)	Signifikansi	Indeks Diskriminasi (D)	Kategori
1	0,46	Sedang	0,75	Tinggi Sekali
2	0,33	Sedang	0,50	Tinggi
3	0,60	Sedang	0,25	Sedang
4	0,40	Sedang	0	Rendah
5	0,46	Sedang	0,75	Tinggi Sekali
6	0,40	Sedang	0,75	Tinggi Sekali
7	0,26	Sukar	0,50	Tinggi
8	0,40	Sedang	0,25	Sedang
9	0,33	Sedang	0,50	Tinggi
10	0,46	Sedang	0,75	Tinggi Sekali
11	0,60	Sedang	0,75	Tinggi Sekali
12	0,66	Sedang	0,75	Tinggi Sekali
13	0,53	Sedang	0,50	Tinggi
14	0,20	Sukar	0,25	Sedang
15	0,66	Sedang	0,50	Tinggi
16	0,26	Sukar	0,75	Tinggi Sekali
17	0,60	Sedang	0,50	Tinggi
18	0,60	Sedang	0,50	Tinggi
19	0,40	Sedang	0,75	Tinggi Sekali
20	0,60	Sedang	0,25	Sedang

Soal-soal yang valid secara statistik menunjukkan bahwa instrumen mampu mengukur kemampuan siswa dalam menganalisis situasi, memilih tindakan yang mencerminkan Pancasila, serta perilaku yang tepat dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan karakteristik HOTS yang menekankan kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan sederhana pada jejang sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan soal asesmen sumatif berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) melalui aplikasi *Kahoot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema “Aku Berperilaku Pancasila” kelas II SD Shalom Semarang, serta hasil analisis data uji coba terbatas dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Pengembangan soal asesmen sumatif berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) melalui aplikasi *Kahoot* berhasil dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba terbatas, analisis dan revisi produk. (2) Hasil uji validitas menunjukkan kualitas butir soal, dengan 12

butir soal dinyatakan valid, terdiri atas empat butir berkategori sangat signifikan dan delapan butir signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa butir soal telah mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa sesuai indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila. (3) Hasil uji reliabilitas instrumen sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang memadai dan mampu memberikan hasil pengukuran yang stabil. (4) Tingkat kesukaran soal sangat ideal, dengan 17 butir berada pada kategori sedang dan tiga butir pada kategori sukar. Komposisi ini menunjukkan bahwa soal tidak terlalu mudah maupun terlalu sukar bagi siswa kelas II SD. (5) Daya pembeda butir soal didominasi kategori tinggi dan tinggi sekali, serta tidak ditemukan daya pembeda negatif. Hal ini menandakan bahwa soal mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah secara efektif.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, instrumen soal asesmen sumatif berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) melalui aplikasi *Kahoot* layak digunakan dengan revisi kecil sebagai alat evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bagiyono. 2017. “Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat I”. *Widyanuklida*, 16(1), 1- 12.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., Nupus, F. S. 2021. “Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan”. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 198-214.
- Magdalena, I., Hadana, Nur, Fauzi., & Raafiza Putri. 2020. “Pentingnya Evaluasi dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya”. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 244-257
- Okpatrioka. 2023. “Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1(1):86–100.
- Purnama, S. 2016. “Metode Penelitian dan Pengembangan : Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab. *LITERASI : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1).
- Rudini, M. 2020. “Efektivitas Analisis Butir Soal Mata pelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV dalam Meningkatkan Kualitas Guru di SDN Sabang”. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2(1), 17–27.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Waruwu, M. 2024. “Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.