

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS HOTS BERBANTUAN *KAHOOT* DI SDN 156
WONOSARI KAB. LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Guna Memeroleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo*



Oleh :

Nur Kurniawati
2102010068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026**

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS HOTS BERBANTUAN *KAHOOT* DI SDN 156
WONOSARI KAB. LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Guna Memeroleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo*



Oleh :

Nur Kurniawati
2102010068

Pembimbing :

- 1. Dr. Nurdin K, M.Pd.**
- 2. Dr. Dodi Ilham S.Ud., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini

Nama : Nur Kurniawati
NIM : 2102010068
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atau perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 29 Januari 2026



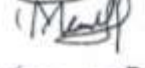
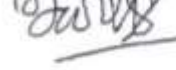
Nur Kurniawati
NIM. 2102010068

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis HOTS Berbantuan Kahoot di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara yang ditulis oleh Nur Kurniawati Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010068, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 29 Januari 2026 M bertepatan dengan 10 Syakban 1447 H telah diperbaiki sesuai dengan catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 04 Januari 2026

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Dr. A. Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. A. Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Muh Yamin, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Nurdin K, M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Dr. Dodi Ilham S.Ud., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:


Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002


Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam
Dr. A. Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007

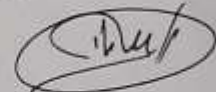
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS berbantuan Kahoot di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara" yang ditulis oleh Nur Kurniawati 2102010068, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil dalam seminar hasil penelitian pada hari Selasa, 25 November 2025, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I, M.Pd.

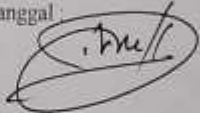
Ketua Sidang/Penguji

()

tanggal :

2. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I, M.Pd.

Penguji I

()

tanggal :

3. Muh Yamin, S.Pd, M.Pd.

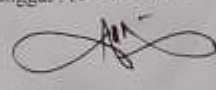
Penguji II

()

tanggal : 15-01-2026

4. Dr. Nurdin K, M.Pd.

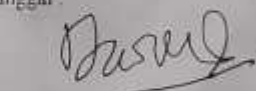
Pembimbing I/Penguji

()

tanggal :

5. Dr. Dodi Ilham, S.Ud, M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

()

tanggal :

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -
Hal : Skripsi an. Nur Kurniawati

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Nur Kurniawati
NIM : 2102010068
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis
HOTS berbantuan Kahoot di SDN 156 Wonosari Kab.Luwu Utara

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian munaqasyah.

Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

1. Dr. A. Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.

()

Penguji I

Tanggal:

2. Muh Yamin, S.Pd.,M.Pd.

()

Penguji II

Tanggal:

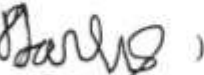
3. Dr. Nurdin K, M.Pd.

()

Pembimbing I

Tanggal:

4. Dr. Dodi Ilham S.Ud.,M.Pd.

()

Pembimbing II

Tanggal:

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ (اما بعد)

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang senantiasa menganugerahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “*Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis HOTS Berbantuan Kahoot di SDN 156 Wonosari Kabupaten Luwu Utara*” setelah melalui proses yang sangat panjang. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih banyak dengan penuh penghargaan kepada kedua orang tua penulis yang tercinta Ayahanda Taslan dan Ibunda Suminah, karena telah mengasuh, mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, memberikan dukungan serta do’a yang tak pernah berhenti, terima kasih atas setiap langkah yang telah kalian tempuh, tetes keringat dan air mata yang telah kalian curahkan dalam membesarkan anak-anaknya termaksud penulis. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak, bimbingan serta motivasi walaupun penulisan ini masih jauh dari kata sempurna.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan. Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. Wakil Rektor Bidang Administrasi umum Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Takdir, S.H., M.H. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Sekrertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, beserta staf yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Nurdin. K, M.Pd selaku pembimbing I dan Dr. Dodi Ilham. S.Ud.,M.Pd Selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd selaku ketua sidang sekaligus penguji I, dan Muh Yamin, S.Pd.,M.Pd. selaku penguji II yang telah banyak memberikan arahan untuk menyelesaikan skripsi.

6. Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.I. selaku dosen Penasehat Akademik.
7. Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku Kepala UPT Perpustakaan UIN Palopo beserta pegawai yang telah banyak membantu mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Bungawati, S.Pd., M.Pd. selaku validator instrumen penelitian, Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I. validator materi, dan Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. validator media dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kasnur S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 156 Wonosari, Kismiatun S.Pd.I. selaku guru mata pelajaran Pendidikan agama islam dan staf yang telah membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi. Peserta didik SDN 156 Wonosari kelas V yang telah banyak membantu dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.
10. Kepada kakak penulis Yuslim, Muh Hairul Anwar serta Kakak ipar penulis Nur Hidayati dan keponakan penulis Azka Rizqulloh yang selama ini membantu dan mendo'akan yang terbaik.
11. Kepada sahabat penulis Dian Fadilla, Sri Astuti, Widya Larasati dan Yuyun Lestari yang selama ini sudah mendo'akan yang terbaik.
12. Kepada semua teman seperjuangan KKN TEMATIK Stunting posko 106 di Kelurahan Purangi Kecamatan Sendana Kota Palopo dan semua warga Kelurahan Purangi yang telah menerima kami dengan baik dan mendo'akan untuk kesuksesan kami dalam menempuh pendidikan.

13. Kepada Tim Dapur (Dinda Amalia, Rafika Zahra, Adelaputri Yasmine Alifa, Khusnul Khotimah) yang selama ini sudah mendo'akan yang terbaikSemua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan. Penulis berharap agar tulisan ini dapat bermanfaat, dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 29, Januari 2026

Penulis

Nur Kurniawati

2102010068

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
/	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	ša	š	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	j	je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	g	ge

ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

1. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	<i>fathah</i>	a	a
ِ	<i>Kasrah</i>	i	i
ُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَیْ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوْ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْل : *hauila*

2. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِیْ	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِیْ	<i>Kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُو	<i>ḍammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَات : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

3. Tā'marbūtah

Transliterasi untuk *tā'marbūtah* ada dua, yaitu: *tā'marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍamma, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā'marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu transliterasinya dengan ha (ha).

Contoh

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudāhal-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnahal-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

4. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمْ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf ع ber-*tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahulukan oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsi* yahmaupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah (al-zalزالah)*

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

6. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *an-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

7. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasinya adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat

yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarhal-Arba'īnal-Nawāwī

RisālahfiRi'āyahal-Maṣlahah

8. *Lafẓal-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului pertikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللهِ *dīnullāh*

بِالله *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah*di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī raḥmatillāh*

9. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf

kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tmpat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat.

Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awl kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi 'alinnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur'ān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai anak kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau agtar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaī, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd Naṣr Ḥamīd Abū)

B. *Daftar Singkatan*

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. : *subḥānahūwata ‘ālā*

saw. : *ṣallallāhu ‘alaihi wasallam*

H : Hijrah

M : Masehi

MTs : Madrasah Tsanawiyah

R&D : Research and Development

QS.../.... : QS al-Baqarah/2:168 atau QS al-‘Alaq/96:1-5

HR : Hadis Riwayat

PAI : Pendidikan Agama Islam

HOTS : *Higger Order Thinking Skills*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS TIM PENGUJI	vi
PRAKATA.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	xi
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xxi
DAFTAR HADIS	xxii
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
ABSTRAK	xxvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Landasan Teori	18
1. Evaluasi Pembelajaran.....	18
2. Pendidikan Agama Islam.....	24
3. Higer Order Thinking Skills	30
4. Kahoot	34
5. Menyayangi Anak yatim	39
C. Kerangka Pikir.....	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian	45
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
C. Subjek dan Objek Penelitian	45
D. Prosedur Pengembangan	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian	72

BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Implikasi	81
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN	89
RIWAYAT HIDUP	112

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S. Al-Hasyr/59:18.....	4
Kutipan Ayat 2 Q.S. Al-Baqarah/2:220	41

DAFTAR HADIS

Hadis 1 Hadis tentang menyayangi anak yatim	42
---	----

DAFTAR TABEL

Table 2.1. Persamaan dan Perbedaan	16
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	48
Table 3.2 Lembar Kisi-kisi Intrumen Validasi Media	49
Table 3.3 Lembar Intrumen Validasi Praktikalitas Guru	50
Tabel 3.4 Lembar Intrumen Validasi Praktikalitas Peserta Didik.....	51
Tabel 3.5 Kriteria Pencapaian Uji Validitas Media	52
Tabel 3.6 Kriteria Pencapaian Praktisitas Media	53
Tabel 4.1. Validator Ahli Materi.....	65
Tabel 4.2. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	65
Tabel 4.3. Validator Ahli Lembar Instrumen Penilaian	67
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Ahli Lembar Instrumen Penilaian.....	67
Tabel 4.5. Validator Ahli Media	61
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Ahli Media	61
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas Guru	72
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas Peserta didik	70

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	44
Gambar 4.1 Tampilan Setelah Login Kahoot	61
Gambar 4.2 Tampilan Jendela pemilihan Metode Pembuatan Kahoot.....	61
Gambar 4.3 Tampilan Editor Pembuatan Soal di Kahoot.....	61
Gambar 4.4 Tampilan Editor pemilihan metode Game	62
Gambar 4.5 Tampilan Hasil Prmbuatan Game Kahoor	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Meneliti	90
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	91
Lampiran 3 Lembar Wawancara Guru.....	92
Lampiran 4 Lembar Wawancara Peserta Didik	93
Lampiran 5 Lembar Instrumen Penilaian.....	94
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 7 Lembar Validai Ahli Media.....	98
Lampiran 8 Angket Uji Praktikalitas Guru	101
Lampiran 9 Angket Uji Praktikalitas Peserta Didik.....	103
Lampiran 10 Tampilan Media Kahoot.....	105
Lampiran 11 Tampilan Soal.....	107
Lampiran 12 Dokumentasi.....	109

ABSTRAK

Nur Kurniawati, 2026. *“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis HOTS Berbantuan Kahoot Di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara.”*
Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing Oleh Nurdin Kaso dan Dodi Ilham.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) berbantuan aplikasi Kahoot di SDN 156 Wonosari Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, dan develop. Produk yang dikembangkan berupa media evaluasi digital berbasis Kahoot dengan soal-soal HOTS pada level kognitif C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta), khususnya pada materi menyayangi anak yatim kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan berdasarkan penilaian ahli materi 0,78 (Valid), ahli media 0,89 (sangat Valid). Selanjutnya, hasil uji praktikalitas oleh guru memperoleh presentasi sangat praktis dan peserta didik juga menunjukkan persentase keseluruhan 87,06 % dengan kategori praktis, yang menandakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran PAI berbasis HOTS berbantuan Kahoot layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Media ini efektif dalam membantu guru mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik serta meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Higher Order Thinking Skills, Kahoot, Model 4D

Diverifikasi oleh UPB



ABSTRACT

Nur Kurniawati, 2026. *“Development of HOTS-Based Islamic Religious Education Learning Evaluation Assisted by Kahoot at SDN 156 Wonosari, North Luwu Regency.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Nurdin Kaso and Dodi Ilham.

This study aims to develop a learning evaluation media for Islamic Religious Education (IRE) based on Higher Order Thinking Skills (HOTS) assisted by the Kahoot application at SDN 156 Wonosari, North Luwu Regency. The research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which consists of the define, design, and develop stages. The product developed is a Kahoot-based digital evaluation media containing HOTS-oriented questions at the cognitive levels of C4 (analyzing), C5 (evaluating), and C6 (creating), particularly on the topic of caring for orphans for fifth-grade students. The results indicate that the developed evaluation media achieved a validity score of 0.78 (valid) based on material expert assessment and 0.89 (very valid) based on media expert assessment. Furthermore, the practicality test conducted by teachers showed a “very practical” category, while students demonstrated an overall practicality percentage of 87.06%, categorized as practical. These findings indicate that the media is easy to use, engaging, and appropriate for the characteristics of elementary school students. Based on these results, it can be concluded that the HOTS-based IRE learning evaluation media assisted by Kahoot is feasible for use as a learning evaluation tool. This media is effective in helping teachers assess students’ higher-order thinking skills and in increasing students’ motivation and active participation in the learning evaluation process.

Keywords: Learning Evaluation, Islamic Religious Education, Higher Order Thinking Skills, Kahoot, 4D Model

Verified by UPB



الملخص

نور كرنياواتي، ٢٠٢٦. "تطوير تقويم تعلم التربية الإسلامية القائم على مهارات التفكير العليا باستخدام تطبيق كاهوت في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٥٦ وونوساري، محافظة لولو الشمالية". رسالة جامعية، برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو. إشراف: دودي إلهام ونوردين كاسو.

يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تقويم تعلم مادة التربية الإسلامية القائمة على مهارات التفكير العليا، بمساعدة تطبيق كاهوت، في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٥٦ وونوساري بمحافظة لولو أوتارا. استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير، مع نموذج التطوير الرباعي الذي يشتمل على مراحل التحديد، والتصميم، والتطوير. أما المنتج المطور فهو وسيلة تقويم رقمية قائمة على تطبيق كاهوت، تتضمن أسئلة مهارات التفكير العليا في المستويات المعرفية المتمثلة في التحليل، والتقويم، والإبداع، وذلك في مادة العناية بالأيتام لتلاميذ الصف الخامس. وأظهرت نتائج البحث أن وسيلة التقويم المطورة حققت مستوى عالياً من الصدق؛ حيث بلغت درجة الصدق وفق تقييم خبير المادة ٠,٧٨، بدرجة صالحة، ووفق تقييم خبير الوسيلة ٠,٨٩، بدرجة صالحة جداً. كما أظهرت نتائج اختبار العملية أن المعلمين قَيّموا الوسيلة بدرجة عملية جداً، في حين بلغ متوسط استجابات التلاميذ نسبة ٨٧,٠٦٪ ضمن فئة عملية، مما يدل على أن الوسيلة سهلة الاستخدام، وجذابة، ومناسبة لخصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية. وبناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن وسيلة تقويم تعلم التربية الإسلامية القائمة على مهارات التفكير العليا بمساعدة تطبيق كاهوت صالحة للاستخدام في عملية التقويم التعليمي، كما أنها فعّالة في مساعدة المعلمين على قياس مهارات التفكير العليا لدى التلاميذ، وتعزيز الدافعية والمشاركة النشطة للتلاميذ أثناء عملية التقويم.

الكلمات المفتاحية: تقويم التعلم، التربية الإسلامية، مهارات التفكير العليا، كاهوت، نموذج التطوير الرباعي

تم التحقق من قبل وحدة تطوير اللغة



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama Islam berperan fundamental dalam membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai spiritual peserta didik sejak usia dini. Seiring dengan dinamika globalisasi dan transformasi dalam dunia pendidikan, pembelajaran Pendidikan agama Islam dituntut untuk bertransformasi dari pendekatan normatif dan hafalan menuju pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*).¹ Di tengah arus globalisasi yang kuat, mata pelajaran ini menjadi sarana penanaman nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia agar peserta didik tidak kehilangan arah spiritualitasnya.² Selain itu, indikator keberhasilan dalam pendidikan Islam juga harus mencakup aspek spiritual dan keagamaan, seperti pengembangan kesadaran dan kecintaan kepada Allah, penguasaan hafalan dan pemahaman Al-Qur'an, serta pengembangan kemampuan ibadah yang benar dan bermakna.³

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data dalam rangka menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah

¹Neneng Neneng dkk., “Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Almuahjirin Perum Baros Kencana Kota Sukabumi,” *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (18 Juli 2023): 35–45.

² Nur Alifha dan Andi Arif Pamessangi, “Implementasi Metode Outdoor Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMPN 13 Palopo,” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 14, no. 1 (2025): 51–57.

³ Dodi Ilham dkk., *PENDIDIKAN ISLAM INDONESIA Konstruksi Kritis Masyarakat Multikultural dalam Era Globalisasi* (Cipta Media Nusantara, 2024). 5

ditetapkan. Proses ini meliputi pengukuran terhadap tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Evaluasi berfungsi sebagai sarana untuk memberikan umpan balik kepada guru dan peserta didik terkait efektivitas pembelajaran, sekaligus menjadi dasar pertimbangan dalam pengambilan keputusan guna meningkatkan kualitas proses instruksional.⁴

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam *berbasis Higher Order Thinking Skills* kini semakin didorong di berbagai jenjang pendidikan. Namun, di sekolah dasar masih terdapat beberapa kendala, terutama karena belum tersedianya media evaluasi interaktif yang mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi secara maksimal. Akibatnya, proses evaluasi belum sepenuhnya menggambarkan capaian pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills*. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media evaluasi berbasis teknologi agar penilaian dapat dilakukan dengan lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran *Higher Order Thinking Skills*.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk memudahkan untuk menyampaikan pembelajaran.⁵ Media pembelajaran dapat berupa alat yang secara langsung digunakan dalam penyampaian isi materi pengajaran.⁶ Dengan meningkatnya akses terhadap teknologi, siswa menjadi lebih terbiasa dengan

⁴Ardhani Mochamad, Erry Utomo, dan Retno Widyaningrum, "Pengembangan Online Course *Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Bagi Siswa Kelas XI Di SMKN 53 Jakarta Jurusan TKJ*," *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, (2024): 20.

⁵Shuci Aulya Frikas dkk., "Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 275–276.

⁶Nur Liana dkk., "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 1617.

perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Selain itu, penggunaan media digital juga dapat membantu mengatasi keterbatasan sumber daya di sekolah, seperti kekurangan buku dan materi ajar.⁷

Salah satu alat digital yang banyak dimanfaatkan pendidik adalah *Kahoot*, yaitu platform kuis berbasis digital yang menyajikan permainan edukatif secara interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *Kahoot* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Namun, dalam konteks evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills*, pemanfaatan *Kahoot* masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media evaluasi yang lebih terstruktur dan terintegrasi melalui *Kahoot* agar teknologi ini dapat lebih efektif dalam mendukung pengukuran serta pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.⁸

Al-Qur'an menggambarkan konsep evaluasi pembelajaran melalui beberapa ayat yang mencerminkan prinsip penilaian terhadap amal perbuatan, penggunaan akal, serta pentingnya muhasabah (introspeksi diri). Salah satu ayat yang menunjukkan hal tersebut terdapat dalam firman Allah Swt. pada QS. Al-Hasyr/59: 18.

⁷Ira Takwin dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar," *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024): 115–24.

⁸Edy Herianto Dkk., "Pengembangan Model Pembelajaran Portofolio Berbasis Hots di Sekolah Menengah Pertama," *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, (2022) : 128.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Terjemahnya :

Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap orang memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat). Bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.⁹

QS. Al-Hasyr ayat 18 berisi perintah Allah SWT kepada orang-orang beriman agar senantiasa bertakwa dan melakukan evaluasi diri terhadap amal perbuatan sebagai bekal kehidupan akhirat. Perintah takwa yang diulang dalam ayat ini menunjukkan pentingnya ketakwaan sebagai landasan utama dalam setiap aktivitas manusia. Frasa *“hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok”* menegaskan kewajiban muhasabah, yaitu menilai dan mempertimbangkan setiap perbuatan yang dilakukan di dunia karena akan dipertanggungjawabkan di akhirat.¹⁰

Evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mengintegrasikan pendekatan *Higher Order Thinking Skills* melalui penggunaan *Kahoot* merupakan sebuah inovasi dalam mengukur pemahaman Peserta didik secara lebih menyeluruh. Dengan pendekatan ini, penilaian tidak hanya terbatas pada kemampuan Peserta didik dalam menghafal atau memahami materi secara dangkal, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir secara kritis, menganalisis secara

⁹Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 801

¹⁰M. Quraishy Shihab "Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur'an" Jakarta : Lentera Hati, 2002, hal 140–143.

mendalam, dan merefleksikan nilai-nilai keIslaman dalam berbagai konteks kehidupan mereka.

Kahoot sebagai media evaluasi, menyediakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Dengan menggunakan *platform* ini, guru dapat merancang soal-soal yang menargetkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6) berdasarkan *Taksonomi Bloom*. Melalui kuis berbasis permainan ini, Peserta didik didorong untuk menyelesaikan masalah, menghubungkan konsep-konsep agama dengan kehidupan sehari-hari, serta menilai dan memilih tindakan moral yang sesuai dengan ajaran Islam secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab.¹¹

Guru mengajarkan materi menyayangi anak yatim kepada peserta didik kelas V secara interaktif dan menyenangkan untuk menumbuhkan rasa empati, peduli sosial, dan kasih sayang kepada sesama, terutama kepada anak-anak yang mengalami kehilangan orang tua. Pembelajaran tersebut bertujuan membentuk karakter peserta didik agar memiliki kepekaan sosial yang tinggi serta mampu menghargai dan membantu sesama tanpa membedakan.¹²

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 156 Wonosari, Kabupaten Luwu Utara, ditemukan sejumlah fakta yang menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills* masih belum berjalan secara optimal. Guru PAI pada

¹¹Siti Halimah, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kahoot* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan," *Jurnal Al-Murabbi*, 2021.

¹²Nady Febri Ariffiando, "Internalisasi Nilai Peduli Sosial Melalui Diskusi Moral Kisah Rasulullah Di Sekolah Dasar," 2018.

umumnya masih menggunakan metode evaluasi yang bersifat konvensional dengan fokus pada aspek kognitif tingkat rendah, seperti hafalan dan pemahaman dasar. Instrumen evaluasi yang digunakan mayoritas berupa soal pilihan ganda dan isian sederhana, sehingga belum mampu mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, evaluasi, dan sintesis. Kondisi ini menandakan perlunya perhatian dan pembenahan yang lebih serius dari pihak sekolah.

Selain itu, para guru pendidikan agama islam sebenarnya menunjukkan antusiasme terhadap inovasi pembelajaran. Namun, keterbatasan pemahaman mengenai konsep *Higher Order Thinking Skills* dan minimnya pelatihan dalam menyusun instrumen evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills* menjadi kendala utama. Para guru juga belum memanfaatkan teknologi pembelajaran secara maksimal. Faktor-faktor seperti keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan penggunaan media digital, serta terbatasnya waktu untuk merancang evaluasi yang kreatif dan interaktif turut memperkuat tantangan tersebut.

Salah satu solusi yang mulai diperkenalkan tetapi belum dimanfaatkan secara optimal adalah penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media evaluasi digital. Dalam beberapa kesempatan, guru telah mencoba *Kahoot* sebagai sarana latihan soal, namun penerapannya masih sporadis dan belum terintegrasi secara sistematis dalam evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam. Padahal, *Kahoot* memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills* karena mampu menghadirkan pertanyaan yang menantang, mendorong analisis, dan merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif.

Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills* berbantuan *Kahoot*. Pengembangan media ini diharapkan menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang evaluasi yang tidak hanya mengukur kemampuan dasar, tetapi juga mendorong kemampuan analisis, evaluasi, dan refleksi peserta didik. Media evaluasi berbantuan *Kahoot* akan dirancang selaras dengan materi ajar pendidikan agama Islam kelas V, misalnya topik menyayangi anak yatim, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai keagamaan dan menunjukkan perilaku religius dalam kehidupan sehari-hari. Implementasi media ini di SDN 156 Wonosari akan difokuskan pada penyajian kuis interaktif berbasis *Higher Order Thinking Skills* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kurikulum, sehingga dapat meningkatkan kualitas evaluasi sekaligus pengalaman belajar peserta didik.¹³

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskannya dalam rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media evaluasi pembelajaran PAI berbasis HOTS berbantuan *Kahoot* di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara?
2. Bagaimana hasil uji validitas media evaluasi pembelajaran PAI berbasis HOTS berbantuan *Kahoot* di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara?

¹³Siswanti S.Pd, Selaku Kepala Sekolah, *Wawancara* di SDN 156 Wonosari, tanggal 30 September 2024

3. Bagaimana hasil uji praktikalitas media evaluasi pembelajaran PAI berbasis HOTS berbantuan *Kahoot* di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media evaluasi pembelajaran PAI berbasis HOTS berbantuan *Kahoot* di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara.

2. Untuk mengetahui bagaimana hasil uji validitas media evaluasi pembelajaran PAI berbasis HOTS berbantuan *Kahoot* di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara.

3. Untuk mengetahui bagaimana hasil uji praktikalitas media evaluasi pembelajaran PAI berbasis HOTS berbantuan *Kahoot* di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis HOTS berbantuan *Kahoot* di SDN 156 Wonosari Luwu Utara ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pendidik, peserta didik, maupun pengembang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan efektivitas, interaktivitas, serta kualitas proses evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills* dengan dukungan media digital interaktif seperti Kahoot. Penelitian ini memperkaya kajian mengenai efektivitas integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam, serta menunjukkan bagaimana pendekatan *Higher Order Thinking Skills* dapat diterapkan secara inovatif untuk meningkatkan kualitas proses penilaian di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan dalam pengembangan model evaluasi serupa di jenjang pendidikan lainnya, baik di tingkat sekolah menengah maupun pendidikan tinggi. Selain itu, penelitian ini memberikan gambaran rinci mengenai pengembangan butir soal evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills* dalam konteks materi pendidikan agama Islam di sekolah dasar, serta menunjukkan bagaimana respons peserta didik terhadap penggunaan media digital interaktif seperti *Kahoot* dalam proses evaluasi

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru pendidikan agama Islam

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran melalui penerapan pendekatan *Higher Order Thinking Skills* dan pemanfaatan media *Kahoot*. Melalui penelitian ini, guru memperoleh gambaran mengenai strategi evaluasi yang lebih efektif serta mengetahui bagaimana penerapan *Higher Order Thinking Skills* dapat dilakukan

secara menyenangkan, interaktif, dan berbasis teknologi digital yang inovatif. Temuan penelitian ini diharapkan membantu guru dalam merancang instrumen evaluasi yang tidak hanya menilai kemampuan dasar, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Bagi sekolah

Pihak sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam meningkatkan mutu evaluasi dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan penelitian dapat menjadi acuan dalam merencanakan pelatihan guru, menyediakan sarana teknologi pendukung, serta memperkuat penerapan pendekatan pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* secara berkelanjutan dan terintegrasi dengan kebutuhan peserta didik di SDN 156 Wonosari Luwu Utara.

b. Bagi pengembang kurikulum dan pembuat kebijakan

Penelitian ini dapat memberikan data empiris yang berguna sebagai pertimbangan dalam merancang kebijakan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan pendekatan *Higher Order Thinking Skills*, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi bahan dalam penyusunan program pengembangan profesional guru yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, sehingga mampu mendorong peningkatan kualitas evaluasi maupun pembelajaran pendidikan agama Islam secara berkelanjutan.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills* berbantuan platform Kahoot.

2. Soal-soal evaluasi yang disajikan dalam media evaluasi berbantuan *Kahoot* berisi pertanyaan berbasis *Higher Order Thinking Skills* (C4–C6) yang disusun sesuai materi Pendidikan agama Islam kelas V, khususnya pada topik *Menyayangi Anak Yatim* dan materi relevan lainnya sesuai kurikulum, yang telah dipersiapkan oleh pendidik.

3. Prosedur penggunaan media, yaitu dengan menayangkan kuis evaluasi berbantuan *Kahoot* menggunakan laptop atau perangkat guru yang terhubung ke LCD proyektor, kemudian peserta didik mengakses kuis melalui perangkat masing-masing untuk menjawab secara interaktif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan sebagai berikut :

1. Peserta didik kelas V SDN 156 Wonosari memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi sederhana seperti gawai atau laptop, sehingga dapat mengikuti evaluasi berbasis *Kahoot* dengan baik.

2. Guru Pendidikan Agama Islam memiliki pemahaman dasar mengenai penggunaan media digital sederhana serta bersedia mengimplementasikan inovasi evaluasi interaktif dalam pembelajaran.

3. Instrumen soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* yang disusun mampu merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, khususnya pada level menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

4. Peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media berbasis permainan (game-based assessment), sehingga media Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

5. Guru dan peserta didik dapat mengikuti alur penggunaan Kahoot tanpa mengalami kendala teknis yang signifikan, baik dalam proses login, memahami tampilan soal, maupun menjawab secara mandiri.

6. Materi pendidikan agama Islam yang digunakan, khususnya tema “*Menyayangi Anak Yatim*”, telah dipahami peserta didik sebelumnya sehingga proses penilaian berbasis *Higher Order Thinking Skills* berjalan sesuai tujuan.

7. Lingkungan pembelajaran di sekolah mendukung pelaksanaan evaluasi interaktif, termasuk waktu yang cukup, kondisi kelas kondusif, dan dukungan dari pihak sekolah.

Adapun keterbatasan pengembangan Adalah sebagai berikut

1. Penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *Develop* pada model 4D, sehingga tahap *Disseminate* tidak dilakukan secara luas. Hal ini membatasi cakupan uji coba sehingga produk belum diimplementasikan pada konteks sekolah atau kelas lain.

2. Keterbatasan waktu penelitian yang hanya dilaksanakan dalam satu hari menyebabkan proses uji coba tidak dapat dilakukan secara berulang untuk melihat konsistensi hasil atau pengaruh jangka panjang terhadap peserta didik.

3. Subjek penelitian terbatas pada guru dan peserta didik kelas V SDN 156 Wonosari, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan ke sekolah lain

atau jenjang kelas berbeda yang memiliki karakteristik peserta didik dan fasilitas yang mungkin berbeda.

4. Ketersediaan perangkat digital seperti gawai di sekolah masih terbatas, sehingga pelaksanaan evaluasi berbasis Kahoot tidak dapat diterapkan secara optimal jika seluruh peserta didik harus menggunakan perangkat masing-masing.

5. Instrumen soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* yang dikembangkan hanya berfokus pada materi "Menyayangi Anak Yatim", sehingga belum mencakup seluruh kompetensi dasar pendidikan agama Islam kelas V. Untuk mengetahui efektivitasnya secara menyeluruh, diperlukan pengembangan pada materi pendidikan agama Islam lainnya.

6. Validasi yang dilakukan hanya melibatkan ahli materi, media, dan bahasa dalam jumlah yang terbatas. Ruang lingkup validasi dapat diperluas agar menampung lebih banyak perspektif, termasuk ahli teknologi pembelajaran atau praktisi *Higher Order Thinking Skills* tingkat nasional.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan pentingnya efikasi diri guru yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

Pertama, Aidil Saputra yang telah melakukan penelitian pada tahun 2022 dengan judul “*Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP*”. Penelitian Aidil Saputra dan penelitian ini sama-sama menekankan pentingnya penilaian autentik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam serta pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Keduanya menggunakan instrumen evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills* untuk menilai efektivitas pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Aidil lebih fokus pada implementasi penilaian autentik di sekolah menengah pertama dengan pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan dan validasi instrumen *Higher Order Thinking Skills* menggunakan pendekatan *R&D*.¹⁴

Kedua, Syamsul Arifin dkk, yang telah melakukan penelitian pada tahun 2021 dengan judul “*Kebijakan Merdeka Belajar dan Implikasinya terhadap Pengembangan Desain Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*”. Persamaan, Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan penilaian berbasis kompetensi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta

¹⁴Aidil Saputra, “Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP,” *Jurnal Genta Mulia* 13, no. 2 (11 Juli 2022).

mendorong keterlibatan aktif Peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah, Pada penelitian yang dilakukan oleh Syamsul Arifin dkk, penilaian bersifat formatif dengan angket validasi dari ahli dan uji coba terbatas untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Sementara itu, penelitian ini menitikberatkan pada penilaian hasil belajar melalui tes untuk mengukur pengaruh model pembelajaran terhadap pencapaian akademik Peserta didik secara kuantitatif.¹⁵

Ketiga, Nur Azizah dan Muhammad Zainudin yang telah melakukan penelitian pada tahun 2020 dengan judul “*Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SMK Muhammadiyah 1 dan SMK Muhammadiyah 2 Kota Palembang)*”. Persamaannya, kedua penilaian sama-sama mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta bertujuan mengevaluasi pencapaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara menyeluruh. Sedangkan Perbedaannya, penelitian ini menggunakan pendekatan evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills* dengan bantuan media digital *Kahoot* yang interaktif dan fokus pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sementara itu, penelitian Azizah dan Zainuddin menggunakan evaluasi konvensional berupa tes tertulis, lisan, praktik, dan observasi untuk mengukur penguasaan konsep dan perilaku keagamaan Peserta didik.¹⁶

¹⁵Syamsul Arifin, Nurul Abidin, dan Fauzan Al Anshori, “Kebijakan Merdeka Belajar Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Desain Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 7, no. 1 (29 Juni 2021).

¹⁶Nur Azizah dan Muhammad Zainudin, “Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Di SMK Muhammadiyah 1 Dan SMK Muhammadiyah 2 Kota Palembang),” *Edification Journal : Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (7 Januari 2020): 133–43.

Keempat, Devina Putri Faradhiba dan Nurul Latifatul Inayati yang telah melakukan penelitian pada tahun 2023 dengan judul “*Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri*”. Keduanya menggunakan pendekatan penilaian yang berfokus pada penilaian kognitif peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengukur pemahaman dan kemampuan Peserta didik, serta menggunakan data hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian *Faradiba*, penilaian lebih terfokus pada *self-efficacy* berbasis *Higher Order Thinking Skills*, yang mengukur keyakinan guru dalam menerapkan soal-soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* sebagai bagian dari penilaian. Sedangkan pada penelitian ini, penilaian lebih terfokus pada hasil belajar peserta didik melalui evaluasi akhir seperti tes atau ujian sebagai alat ukur efektivitas pembelajaran menggunakan media seperti *Kahoot*.¹⁷

Tabel 2.1 Relevansi dengan penelitian sebelumnya

Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	
		Terdahulu	Sekarang
Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP (Aidil Saputra 2022)	ini sama-sama menekankan pentingnya penilaian autentik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam serta pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (<i>Higher Order Thinking Skills</i>). Keduanya	Penelitian Aidil lebih fokus pada implementasi penilaian autentik di sekolah menengah pertama dengan pendekatan kualitatif deskriptif.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan validasi instrumen <i>Higher Order Thinking Skills</i> menggunakan pendekatan <i>R&D</i> .

¹⁷ Devina Putri Faradhiba dan Nurul Latifatul Inayati, “Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri,” *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 2 (29 April 2023): 341–51.

	menggunakan instrumen evaluasi berbasis <i>Higher Order Thinking Skills</i> untuk menilai efektivitas pembelajaran.		
Kebijakan Merdeka Belajar dan Implikasinya terhadap Pengembangan Desain Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Syamsul Arifin 2021)	Kedua penilitiaan ini sama-sama menggunakan penilaian berbasis kompetensi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mendorong keterlibatan aktif Peserta didik dalam pembelajaran.	Pada penelitian yang dilakukan oleh Syamsul Arifin dkk, penilaian bersifat formatif dengan angket validasi dari ahli dan uji coba terbatas untuk menilai kelayakan media pembelajaran.	Sementara itu, penelitian ini menitikberatkan pada penilaian hasil belajar melalui tes untuk mengukur pengaruh model pembelajaran terhadap pencapaian akademik Peserta didik secara kuantitatif
Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SMK Muhammadiyah 1 dan SMK Muhammadiyah 2 Kota Palembang) (Nur Azizah dan Muhammad Zainudin 2020)	Persamaannya, kedua penilaian sama-sama mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta bertujuan mengevaluasi pencapaian pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara menyeluruh..	Penelitian Azizah dan Zainuddin menggunakan evaluasi konvensional berupa tes tertulis, lisan, praktik, dan observasi untuk mengukur penguasaan konsep dan perilaku keagamaan Peserta didik.	Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan evaluasi berbasis <i>Higher Order Thinking Skills</i> dengan bantuan media digital <i>Kahoot</i> yang interaktif dan fokus pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri. (Devina Putri Faradhiba dan	Keduanya menggunakan pendekatan penilaian yang berfokus pada penilaian kognitif peserta didik. Tujuannya adalah	Dalam penelitian <i>Faradiba</i> , penilaian lebih terfokus pada <i>self-efficacy</i> berbasis <i>Higher Order Thinking</i>	Sedangkan pada Penelitian ini, penilaian lebih terfokus pada hasil belajar peserta didik melalui evaluasi akhir seperti tes

Nurul Latifatul Inayati 2023)	untuk mengukur pemahaman dan kemampuan Peserta didik, serta menggunakan data hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.	<i>Skills</i> yang mengukur keyakinan guru dalam menerapkan soal-soal berbasis <i>Higher Order Thinking Skills</i> sebagai bagian dari penilaian.	atau ujian sebagai alat ukur efektivitas pembelajaran menggunakan media seperti <i>Kahoot</i> .
-------------------------------	--	---	---

B. Landasan Teori

1. Evaluasi pembelajaran

a. Pengertian evaluasi pembelajaran

Secara etimologis, kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris "*evaluation*" yang berarti penilaian atau proses menentukan nilai suatu hal. Dalam konteks pembelajaran, evaluasi mengacu pada proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi guna mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.¹⁸

Rabiatul Adawiyah dkk menyatakan, Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengukur, menilai, dan memberikan umpan balik terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran itu sendiri. Evaluasi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk seperti tes, observasi, kuesioner, atau wawancara, dan biasanya mencakup evaluasi

¹⁸Bila Puspita, "Evaluasi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti* 2, no. 1 (14 Juni 2024): 55–63.

formatif (dilakukan selama proses pembelajaran) dan sumatif (dilakukan setelah proses pembelajaran selesai).¹⁹

Iman Agus Faisal menyatakan, Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis dan terencana untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi terkait pelaksanaan dan hasil kegiatan pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, serta untuk memberikan umpan balik kepada guru, Peserta didik, maupun pihak sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.²⁰

Kesimpulan dari evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk menilai pencapaian hasil belajar guna mengetahui keberhasilan tujuan pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses dan mutu pendidikan. Evaluasi ini juga berperan sebagai umpan balik bagi pendidik dan peserta didik dalam mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan selama proses pembelajaran, serta sebagai dasar dalam merancang perbaikan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di masa mendatang.

b. Jenis-jenis evaluasi pembelajaran

1) Evaluasi formatif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada guru dan Peserta didik agar pembelajaran dapat diperbaiki dan ditingkatkan. Misalnya, dengan memberikan kuis, tugas harian, atau observasi selama diskusi kelas.

¹⁹a. Rizky, Hamsi Mansur, Dan Rabiatal Adawiah, "Evaluasi Media Pembelajaran E-Book Pada Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Pertama" 1 (2020): 117–22.

²⁰Iman Agus Faisal, "Evaluasi Program Pembelajaran Pada Kompetensi Keahlian Bisnis Konstruksi Properti Di Smk Negeri 1 Singosari," 2018.

2) Evaluasi sumatif dilaksanakan pada akhir suatu program pembelajaran. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar Peserta didik secara keseluruhan dan biasanya berpengaruh terhadap nilai akhir. Contohnya adalah ujian akhir semester atau ujian nasional.

3) Evaluasi diagnostik dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi kesulitan atau hambatan belajar Peserta didik sejak awal agar guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai. Contohnya adalah pre-test atau wawancara awal.

4) Evaluasi penempatan bertujuan untuk mengetahui posisi atau tingkat kemampuan Peserta didik agar mereka dapat ditempatkan pada program atau kelas yang sesuai. Evaluasi ini sering digunakan saat penerimaan Peserta didik baru atau proses penjurusan.

5) Evaluasi proses berfokus pada pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran itu sendiri, seperti bagaimana guru mengajar, interaksi kelas, dan keterlibatan Peserta didik. Evaluasi ini berguna untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai rencana.

Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk menilai pencapaian hasil belajar guna mengetahui keberhasilan tujuan pembelajaran serta meningkatkan kualitas proses dan mutu pendidikan. secara menyeluruh, berkesinambungan, dan berbasis data autentik guna mendukung inovasi, efektivitas, dan relevansi pembelajaran.²¹

²¹Nukhbatul Bidayati Haka, Rizka Yohana, dan Laila Puspita, "Technological Pedagogical Content Knowledge Mahasiswa Calon Guru Biologi Dalam Menyusun Perangkat Evaluasi Pembelajaran," *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 2020.

c. Ruang lingkup evaluasi pembelajaran

Ruang lingkup evaluasi pembelajaran meliputi tiga komponen utama, yaitu: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Masing-masing komponen ini memiliki unsur-unsur yang berbeda namun saling berkaitan dalam menentukan efektivitas pembelajaran.

1) Tahap perencanaan pembelajaran, evaluasi dilakukan terhadap kelayakan dan kesiapan rencana pembelajaran. Ini mencakup analisis silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), tujuan pembelajaran, serta ketersediaan media dan sumber belajar. Evaluasi pada tahap ini memastikan bahwa rencana yang disusun sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kurikulum yang berlaku.

2) Tahap evaluasi proses pembelajaran, yaitu penilaian terhadap bagaimana kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas. Fokusnya mencakup strategi mengajar guru, interaksi guru dan Peserta didik, penggunaan metode pembelajaran, pengelolaan waktu, dan keterlibatan Peserta didik dalam proses belajar. Evaluasi ini penting untuk mengetahui apakah proses pembelajaran berlangsung aktif, partisipatif, dan bermakna.

3) Hasil pembelajaran, yang berkaitan dengan pencapaian Peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Evaluasi hasil ini dilakukan melalui berbagai bentuk asesmen seperti tes tertulis, proyek, presentasi, atau portofolio. Evaluasi hasil tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

Selain tiga ruang utama tersebut, evaluasi pembelajaran juga mencakup konteks dan lingkungan pembelajaran, seperti dukungan manajemen sekolah,

kondisi fasilitas, serta peran orang tua. Lingkungan yang kondusif dapat memperkuat hasil dari proses pembelajaran itu sendiri.²²

d. Tujuan dan fungsi evaluasi pembelajaran

Tujuan evaluasi pembelajaran adalah untuk menilai efektivitas proses pembelajaran, yaitu sejauh mana kegiatan belajar mengajar telah membantu Peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui apakah metode, materi, dan media pembelajaran yang digunakan sudah tepat sasaran. Selain itu, evaluasi bertujuan untuk mengukur perkembangan dan prestasi Peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil evaluasi juga digunakan untuk merancang perbaikan pembelajaran, sehingga strategi dan pendekatan yang kurang efektif dapat disesuaikan di masa mendatang.

Tujuan evaluasi pembelajaran ini untuk mengetahui efektivitas pendekatan keterampilan proses dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep bunyi. Evaluasi juga dilakukan untuk mengukur pemahaman dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasilnya diharapkan menjadi dasar bagi guru dalam menerapkan pendekatan serupa pada pembelajaran IPA lainnya di sekolah dasar.²³

Fungsi evaluasi yang utama adalah sebagai alat kontrol terhadap mutu pembelajaran. Dengan mengetahui hasil evaluasi, guru bisa mengevaluasi

²²Elda Elrin Hasanah, “Kemampuan Guru Geografi Dalam Mengevaluasi pembelajaran Berdasarkan Standar Proses Pada Smanegeri Dan Swasta Di Kota Bandar Lampung tahun Pelajaran 2018/2019,” 2019.

²³Ahmad Munawir Dan Nurdin Kaso, “Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Konsep Bunyi Di Sekolah Dasar,” *Didaktika : Jurnal Kependidikan* 14, No. 2 (2020): 163–76, <https://doi.org/10.30863/Didaktika.V14i2.963>.

kinerjanya, Peserta didik bisa mengevaluasi capaian belajarnya, dan sekolah bisa mengevaluasi kurikulum serta sistem pendidikan secara umum. Fungsi lainnya adalah sebagai bahan pertimbangan administratif, seperti dalam penyusunan laporan nilai, pemetaan kemampuan Peserta didik, hingga seleksi masuk program tertentu.

Hasriadi dkk. menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien, dan menarik. Media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sekaligus membantu guru dalam mengorganisir dan mengevaluasi proses belajar. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran dapat diadaptasi agar selaras dengan nilai-nilai Islam dan menumbuhkan kesadaran terhadap lingkungan, moral, serta tanggung jawab sosial peserta didik.²⁴

Evaluasi juga berfungsi sebagai sumber informasi bagi guru, orang tua, dan peserta didik itu sendiri tentang capaian belajar dan aspek yang perlu ditingkatkan. Selain itu, evaluasi mendorong motivasi belajar peserta didik karena mereka mengetahui bahwa hasil belajar akan dinilai dan dihargai secara objektif. Melalui evaluasi yang terencana dengan baik, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif, orang tua dapat memberikan dukungan yang sesuai

²⁴ Hasriadi Hasriadi dkk., “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara,” *Madaniya* 4, no. 2 (2023): 2, <https://doi.org/10.53696/27214834.426>.

di rumah, dan peserta didik dapat memperbaiki kelemahan serta mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal.²⁵

2. Pendidikan agama Islam

a. Pengertian pendidikan agama Islam

Salmawati dkk menyatakan, pendidikan agama Islam diposisikan tidak hanya sebagai sarana pengajaran ilmu agama, tetapi juga sebagai media strategis untuk pembentukan karakter. Dengan pendekatan berdiferensiasi, pendidikan agama Islam menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan Peserta didik, mendorong mereka tidak hanya paham secara kognitif, tapi juga mengalami dan menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata.²⁶ Sedangkan Hasriadi dkk, menyatakan Pendidikan agama Islam dipahami sebagai proses pembentukan karakter dan spiritualitas yang berlandaskan ajaran Islam, yang diarahkan untuk menciptakan generasi muda yang berakhlakul karimah. Hal ini terlihat dari pesantren sebagai lembaga yang tidak hanya mengajarkan ilmu agama, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral dan tanggung jawab sosial.²⁷

N. Khasanah menyatakan, Pendidikan Agama Islam sebagai pembentukan karakter dan akhlak mulia menjadi inti dari proses pendidikan. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan sopan santun ditanamkan dalam keseharian Peserta

²⁵Iman Agus Faisal, "Evaluasi Program Pembelajaran Pada Kompetensi Keahlian Bisnis Konstruksi Properti Di Smk Negeri 1 Singosari," 2018.

²⁶Salmawati Salmawati dkk., "Pengembangan Modul Ajar PAI Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas VII SMPN 7 Satap Malangke," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 4.

²⁷Hasriadi Hasriadi dkk., "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara," *Madaniya* 4, no. 2 (15 Mei 2023): 531–39.

didik, seperti melalui kegiatan pembiasaan shalat berjamaah, salam kepada guru, dan pemakaian jilbab di lingkungan sekolah. Dalam konteks ini, penguatan karakter melalui praktik langsung terbukti membentuk akhlak positif dalam kehidupan Peserta didik.²⁸ Sedangkan Menurut Rifqi Fahrudin Dkk, Di era digital, pendidikan agama Islam juga berkembang dengan mengintegrasikan teknologi, khususnya kecerdasan buatan (AI), dalam proses pembelajaran. Inovasi seperti *chatbot* edukatif dan *platform* pembelajaran adaptif dapat meningkatkan keterlibatan Peserta didik, mempercepat umpan balik, dan memperkuat komunikasi antara guru dan murid. Hal ini memperlihatkan bahwa pendidikan agama Islam bersifat dinamis dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.²⁹

Pendidikan agama Islam bermakna upaya memberikan ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang. Dari aktivitas pendidikan agama Islam itu bertujuan untuk membantu seseorang dalam menanamkan dan/atau menumbuhkembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya.³⁰

Kesimpulan yang dapat di ambil adalah pendidikan agama Islam adalah proses yang menyeluruh dalam membentuk manusia seutuhnya melalui nilai-nilai

²⁸N. Khasanah, "Pengamalan pendidikan agama Islam melalui muatan lokal keputrian di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) PGRI (Persatuan Guru Republik Indonesia) 3 Malang," 2019.

²⁹Rifqi Fahrudin, Riyadi Sollikhin, dan Anisatul Masruroh, "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Interaksi Siswa," *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, 2024.

³⁰Hisban Tahaha dan Edhy Rustan, "Orientasi religiusitas dan efikasi diri dalam hubungannya dengan kebermaknaan pendidikan agama Islam pada mahasiswa IAIN Palopo," *Jurnal Studi Agama Dan Masyarakat* 13, no. 2 (2017): 163–79.

keimanan, ibadah, dan akhlak, dengan pendekatan yang bisa kontekstual, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

b. Tujuan umum dan khusus dari pendidikan agama Islam.

Tujuan umum dan khusus pendidikan agama Islam berkaitan erat dengan pembentukan manusia seutuhnya, baik dari aspek spiritual, moral, maupun sosial. Pendidikan agama Islam dirancang untuk menanamkan nilai-nilai Islam agar peserta didik dapat menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan umum dari pendidikan agama Islam adalah membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt serta berakhlak mulia. Pendidikan agama Islam berupaya membangun kepribadian muslim yang utuh, mencakup dimensi pengetahuan, sikap, dan perilaku. Penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Malang menekankan bahwa tujuan utama pendidikan agama Islam adalah membina Peserta didik menjadi pribadi yang toleran, adil, dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan melalui pendekatan yang sistemik dan metodologis.

Tujuan khusus pendidikan agama Islam meliputi penguasaan pengetahuan keIslaman, pembiasaan ibadah, serta pengembangan sikap religius dan sosial. Dalam praktiknya, pendidikan agama Islam di sekolah-sekolah seperti SMK PGRI 3 Malang dirancang untuk menanamkan nilai tauhid, ibadah, dan akhlak melalui kegiatan nyata seperti shalat berjamaah, kultum, dan kegiatan keputrian yang berfungsi sebagai ruang pembinaan moral dan spiritual Peserta didik.³¹

³¹N. Khasanah, "Pengamalan pendidikan agama Islam melalui muatan lokal keputrian di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) PGRI (Persatuan Guru Republik Indonesia) 3 Malang," 2019

Secara yuridis-formal, penyelenggaraan pendidikan di Indonesia memiliki landasan hukum yang kuat dalam konstitusi negara. Hal ini tertuang dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (3) yang menyatakan bahwa *“Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.”* Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan nasional bukan hanya berorientasi pada aspek intelektual, tetapi juga wajib memuat unsur keagamaan, moral, dan spiritual sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional.³²

Dapat disimpulkan Pendidikan agama Islam bertujuan secara umum membentuk pribadi yang beriman dan bertakwa, sementara secara khusus menanamkan pengetahuan agama, pembiasaan ibadah, dan sikap religius dalam kehidupan sehari-hari, yang dapat disesuaikan dengan berbagai latar sosial, budaya, dan kebutuhan peserta didik.

c. Ruang lingkup pendidikan agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai aspek penting dalam ajaran Islam yang bertujuan membentuk kepribadian peserta didik secara utuh. Lingkup ini meliputi dimensi keyakinan, ibadah, akhlak, serta hubungan sosial yang Islami, sehingga peserta didik tidak hanya memahami ajaran Islam secara konseptual, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

³² Namariqu Masfufah “Dasar Dasar Yuridis Sistem Pendidikan Nasional Kerangka Hukum Pendidikan Nasional: Konsep, Landasan, Hak- Kewajiban, Wajib Belajar, Dan Stuktur Sistem Pendidikan” *Jamed: Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 2025: 160-161

Aspek akidah merupakan fondasi utama dalam pendidikan agama Islam yang mengajarkan tentang keimanan kepada Allah, para nabi, kitab-kitab suci, hari akhir, dan takdir. Pendidikan akidah bertujuan membentuk keyakinan yang kuat dan benar agar peserta didik memiliki pandangan hidup yang berlandaskan tauhid. Pembinaan nilai-nilai tauhid ini secara praktis diterapkan melalui kegiatan keagamaan Peserta didik seperti shalat berjamaah dan penghafalan doa-doa dalam kurikulum keputrian di SMK PGRI 3 Malang.³³

Aspek ibadah dalam pendidikan agama Islam meliputi pembelajaran mengenai rukun Islam seperti shalat, puasa, zakat, dan haji. Tujuannya adalah membiasakan peserta didik menjalankan ibadah dengan benar serta memahami makna spiritual dari praktik tersebut. Dalam lingkungan pesantren atau sekolah keagamaan, ibadah menjadi rutinitas yang juga berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai religius melalui praktik harian seperti shalat dhuha, tahlilan, dan kultum.³⁴

Aspek akhlak menekankan pembentukan sikap dan perilaku mulia sesuai ajaran Islam, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi. Guru pendidikan agama Islam memiliki peran sentral dalam menanamkan nilai-nilai akhlak ini, baik melalui keteladanan maupun pendekatan pembiasaan di dalam dan luar kelas. Di

³³N. Khasanah, "Pengamalan pendidikan agama Islam melalui muatan lokal keputrian di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) PGRI (Persatuan Guru Republik Indonesia) 3 Malang," 2019

³⁴Imam Anas Hadi Indah Slamet, "Penerapan Hidden Curriculum Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Islami Peserta Didik Kelas X Sma Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2021/2022," *Inspirasi (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 2024.

SMK Islam 1 Blitar, guru berperan sebagai pendidik, pembimbing, dan motivator dalam pembinaan akhlak Peserta didik secara berkelanjutan.³⁵

Aspek muamalah mencakup pengajaran mengenai hubungan sosial dan ekonomi yang sesuai syariat Islam, seperti etika jual beli, tolong-menolong, dan keadilan sosial. Pendidikan agama Islam mengajarkan prinsip hubungan antar manusia yang dilandasi dengan kejujuran dan tanggung jawab sosial. Konsep ini sering diintegrasikan dalam pelajaran dan praktik interaksi antarPeserta didik yang beragam latar belakangnya, terutama dalam konteks pendidikan inklusif dan multicultural.³⁶

Ruang lingkup pendidikan agama Islam juga mencakup aspek sejarah peradaban Islam, yaitu pembelajaran mengenai perjuangan Rasulullah dan perkembangan Islam dari masa ke masa. Pengetahuan ini penting untuk membangun kesadaran sejarah dan menumbuhkan semangat meneladani perjuangan tokoh-tokoh Islam dalam membentuk peradaban yang adil dan beradab. Di beberapa sekolah, aspek ini diajarkan dengan pendekatan naratif dan kontekstual untuk menumbuhkan kecintaan terhadap sejarah Islam. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami fakta sejarah, tetapi juga mampu mengambil nilai-nilai moral, spiritual, dan sosial yang relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

³⁵Muhammad Affan, "Peran guru pendidikan agama Islam dalam pembinaan akhlak siswa di SMK Islam 1 Blitar," 2014.

³⁶Z. Ramadhani, Depict Pristine Adi, dan Zamhaqiyullah, "Deradikalisasi Agama Melalui Internalisasi Pendidikan Inklusif-Multikultural," *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2020.

3. *Higger order thinking skill*

a. Pengertian *higger order thinking skill*

Higger Order Thinking Skill menurut bahasa adalah mengacu pada kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan analisis, evaluasi, dan kreasi berdasarkan teori Taksonomi Bloom. *Higger Order Thinking Skill* menekankan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah, melampaui sekadar mengingat atau memahami informasi.³⁷

Budiyono dan Nike Anggaraini menyatakan, Ruang lingkup *Higher Order Thinking Skills* melibatkan berbagai aspek penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan berpikir. *Higger Order Thinking Skill* fokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi yang tercermin dalam tiga dimensi utama Taksonomi Bloom yang telah direvisi, yaitu analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Dimensi ini bertujuan untuk mendukung Peserta didik dalam memahami, menilai, dan menghasilkan solusi inovatif untuk masalah kompleks yang mereka hadapi dalam berbagai konteks pendidikan.³⁸

Lingkungan belajar dan sosial juga memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan *Higger Order Thinking Skill*. Dukungan dari keluarga dan lingkungan sekolah yang mendukung dapat memotivasi Peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan evaluatif. Lingkungan yang positif dapat meningkatkan rasa percaya diri Peserta didik serta membantu mereka

³⁷T. Tasrif, "Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas," *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2022.

³⁸Budiyono Nike Anggraini, "Analysis of higher order thinking skills students at junior high school in Surakarta," *Journal of Physics: Conference Series* 1211 (2019).

dalam menghadapi tantangan pembelajaran yang lebih kompleks.³⁹ Dalam penilaian pembelajaran, instrumen yang berbasis *Higger Order Thinking Skill* digunakan untuk mengukur kemampuan Peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif. Alat evaluasi ini dirancang untuk memastikan bahwa Peserta didik dapat menganalisis, mengevaluasi, dan mengembangkan solusi dalam berbagai situasi pembelajaran.⁴⁰

Higger Order Thinking Skill merujuk pada kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup analisis, evaluasi, dan kreasi, yang diuraikan dalam *Taksonomi Bloom* yang telah diperbarui. Kemampuan ini melibatkan berpikir kritis, kreatif, reflektif, serta pemecahan masalah, yang bertujuan untuk membantu individu menghadapi tantangan di era modern dengan pendekatan yang inovatif dan strategis.⁴¹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Higger Order Thinking Skill* merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang meliputi analisis, evaluasi, dan kreasi untuk mendukung kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan strategis yang penting pada era globalisasi. Konsep ini telah diterapkan dalam berbagai kurikulum pendidikan dengan tujuan menghasilkan individu yang lebih mandiri dan kreatif.

b. Ruang Lingkup *Higger Order Thinking Skill*

³⁹Ari Saptono dkk., “An Analysis of Higher-Order Thinking Skills (HOTS) in the Learning of Economics,” *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 2020.

⁴⁰Ganda Hijrah Selaras dkk., “The Validity and Reliability of The Instrument Assessment of Higher Order Thinking Skill on The Biological Scope Materials” 3 (2019): 151–58.

⁴¹Ernis Sholikah, Supriyadi Supriyadi, dan Nuraeningsih Nuraeningsih, “Relationship Between Higher-Order Thinking Skills (Hots) And English Achievement” 4 (2021): 45–53.

Ruang lingkup Higher Order Thinking Skills mencakup pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang esensial dalam proses pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan menengah dan tinggi. *Higger Order Thinking Skill* menitikberatkan pada tiga dimensi utama dalam *Taksonomi Bloom* yang telah direvisi, yaitu analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6). Ketiga dimensi ini dirancang untuk membantu Peserta didik secara aktif menguraikan informasi secara mendalam, melakukan penilaian berdasarkan kriteria tertentu, serta mengembangkan ide-ide baru atau solusi inovatif dalam menyelesaikan masalah kompleks yang relevan dengan konteks pembelajaran lintas mata pelajaran. Dengan penerapan yang tepat, keterampilan berpikir tingkat tinggi ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan, beradaptasi terhadap perubahan, serta menghadapi tantangan kehidupan nyata secara kritis dan reflektif.⁴²

Lingkungan belajar dan sosial juga memiliki peran yang signifikan dalam pengembangan *Higger Order Thinking Skill*. Dukungan dari keluarga dan lingkungan sekolah yang mendukung dapat memotivasi Peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan evaluatif. Lingkungan yang positif dapat meningkatkan rasa percaya diri Peserta didik serta membantu mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran yang lebih kompleks.⁴³ Dalam penilaian pembelajaran, instrumen yang berbasis *Higger Order Thinking Skill*

⁴²Budiyono Nike Anggraini, "Analysis of higher order thinking skills students at junior high school in Surakarta," *Journal of Physics: Conference Series* 1211 (2019).

⁴³Ari Saptano dkk., "An Analysis of Higher-Order Thinking Skills (HOTS) in the Learning of Economics," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 2020.

digunakan untuk mengukur kemampuan Peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif. Alat evaluasi ini dirancang untuk memastikan bahwa Peserta didik dapat menganalisis, mengevaluasi, dan mengembangkan solusi dalam berbagai situasi pembelajaran.⁴⁴

c. Prinsip dalam penggunaan *higger order thinking skill*

Prinsip-prinsip dalam penerapan *Higher Order Thinking Skills* mencakup berbagai elemen yang perlu diperhatikan oleh pendidik untuk memastikan keberhasilannya. Salah satu prinsip utama adalah pentingnya pendekatan yang berfokus pada metakognisi. Pendekatan ini mencakup kemampuan Peserta didik untuk merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses pembelajaran mereka agar mereka dapat mengembangkan pemahaman tentang cara berpikir kritis dan kreatif secara mandiri.⁴⁵

Prinsip penting lainnya adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan Peserta didik sebagai pusat. Dalam konteks ini, peran guru adalah sebagai fasilitator yang mendorong Peserta didik untuk aktif terlibat dalam analisis, evaluasi, dan penciptaan. Strategi seperti pertanyaan terbuka, diskusi kelompok, dan pemecahan masalah secara kolaboratif sangat dianjurkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Integrasi teknologi juga menjadi aspek penting dalam pengajaran *Higger Order Thinking Skill*. Teknologi seperti *GeoGebra* telah dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang berfokus pada penalaran

⁴⁴Ganda Hijrah Selaras dkk., “The Validity and Reliability of The Instrument Assessment of Higher Order Thinking Skill on The Biological Scope Materials” 3 (2019): 151–58.

⁴⁵Hainora Hamzah, M. I. Hamzah, dan Hafizhah Zulkifli, “Systematic Literature Review on the Elements of Metacognition-Based Higher Order Thinking Skills (HOTS) Teaching and Learning Modules,” *Sustainability*, 2022.

induktif, yang dapat meningkatkan kemampuan analitis Peserta didik. Penggunaan teknologi ini mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif.⁴⁶

Penerapan *Higger Order Thinking Skill* membutuhkan pendekatan yang terstruktur, dimulai dari pembelajaran yang berfokus pada metakognisi, strategi yang berpusat pada Peserta didik, integrasi teknologi, hingga evaluasi yang menggambarkan proses berpikir tingkat tinggi. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif Peserta didik secara efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

4. *Kahoot*

a. Pengertian *Kahoot*

Kahoot secara bahasa adalah sebuah platform berbasis permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan evaluasi maupun pembelajaran interaktif. Kahoot memanfaatkan teknologi kuis daring untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan konsentrasi peserta didik selama proses belajar mengajar. Melalui format kuis berbasis waktu, Kahoot menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong kolaborasi antar peserta didik.⁴⁷

Rabail Tahir Menurut, Kahoot adalah platform pembelajaran yang menerapkan pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) untuk mendukung proses belajar mengajar melalui kuis interaktif, survei, serta berbagai

⁴⁶Noor Suhaily Binti Misrom dkk., “Enhancing Students’ Higher-Order Thinking Skills (HOTS) Through an Inductive Reasoning Strategy Using Geogebra,” *Int. J. Emerg. Technol. Learn.* 15 (2020): 156–79.

⁴⁷Febblina Daryanes dan Deci Ririen, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa,” *Journal of Natural Science and Integration*, 2020.

aktivitas gamifikasi lainnya. Platform ini memberi kesempatan kepada guru untuk menciptakan suasana kelas yang menarik dan menantang dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam pembelajaran. Tujuan utama Kahoot yaitu meningkatkan motivasi, partisipasi peserta didik, serta capaian akademik melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menarik.⁴⁸

Muhd Al-Aarifin Ismail Menyatakan, Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi formatif yang membantu peserta didik dalam memahami materi, mengenali kelemahan, serta menuntun proses belajar mereka. Sebagai platform gratis, Kahoot mudah diakses melalui perangkat digital seperti ponsel, tablet, atau komputer, sehingga memberikan fleksibilitas dalam berbagai situasi pembelajaran, termasuk pembelajaran jarak jauh. Dalam konteks pendidikan, Kahoot terbukti mampu meningkatkan dinamika kelas, interaksi antara peserta didik dan guru, serta kerja sama antar peserta didik, baik pada pembelajaran di kelas reguler maupun dalam pembelajaran berbasis proyek. Meskipun demikian, pemanfaatan Kahoot juga memiliki tantangan, seperti kebutuhan akan koneksi internet yang stabil dan ketersediaan perangkat yang memadai.⁴⁹

Kesimpulannya, *Kahoot* merupakan sarana yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif di era digital saat ini.

⁴⁸Alf Inge Wang dan Rabail Tahir, "The effect of using *Kahoot!* for learning - A literature review," *Comput. Educ.* 149 (2020).

⁴⁹Muhd Al-Aarifin Ismail dkk., "Using *Kahoot!* as a formative assessment tool in medical education: a phenomenological study," *BMC Medical Education* 19 (2019).

b. Cara Penggunaan *Kahoot*

Kahoot dapat membantu meningkatkan efikasi diri guru melalui penguasaan teknologi serta penerapan inovasi dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah penggunaannya meliputi:

1) Pengetahuan Awal: Guru dapat mengikuti pelatihan untuk mempelajari cara membuat kuis di Kahoot serta memanfaatkan berbagai fitur interaktif yang tersedia.

2) Penggunaan di Kelas: Guru menerapkan Kahoot sebagai bagian dari proses pembelajaran, misalnya untuk evaluasi atau metode pembelajaran berbasis permainan.

3) Penilaian dan Peningkatan: Guru memanfaatkan hasil kuis Kahoot sebagai bahan refleksi untuk menyempurnakan strategi mengajarnya.

Pemanfaatan Kahoot secara signifikan meningkatkan efikasi diri guru. Dengan pelatihan yang tepat, guru dapat memperkuat keterampilan teknologi dan rasa percaya diri mereka dalam mengelola pembelajaran daring. Selain itu, Kahoot mendorong guru untuk lebih yakin dalam mengelola kelas digital sekaligus kreatif dalam merancang pengalaman belajar yang menarik.⁵⁰

c. Kelebihan *Kahoot*

Kahoot memiliki sejumlah keunggulan yang dapat memperkuat efikasi diri guru, terutama dalam meningkatkan keyakinan mereka dalam menjalankan tugas profesional berbasis teknologi. Beberapa manfaatnya antara lain:

⁵⁰Febblina Daryanes, Diah Anugrah Dipuja, dan Fitra Suzanti, "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Teknologi Melalui Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Dan *Quizizz* Bagi Guru Pada Proses Evaluasi Pembelajaran Daring," *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 2022.

1) Peningkatan Keterampilan Teknologi: Kahoot membantu guru menguasai teknologi pendidikan melalui platform yang mudah digunakan dan intuitif, sehingga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menerapkan metode pembelajaran interaktif secara daring.

2) Mendorong Kreativitas Guru: Dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis dan permainan, Kahoot mendukung guru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga memperkuat kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif.

3) Evaluasi Berbasis Data: Kahoot menyediakan laporan hasil yang memudahkan guru melakukan evaluasi pembelajaran secara efisien, sekaligus meningkatkan keyakinan mereka dalam mengambil keputusan berbasis data untuk memperbaiki proses belajar mengajar.

Pemanfaatan Kahoot secara signifikan meningkatkan efikasi diri guru, khususnya dalam penguasaan keterampilan teknologi pembelajaran digital. Selain itu, Kahoot mendorong guru mengembangkan kreativitas dalam merancang materi interaktif dan memperkuat kepercayaan diri mereka dalam mengevaluasi serta memantau hasil belajar peserta didik secara real-time. Dengan demikian, guru menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.⁵¹

⁵¹Febblina Daryanes, Diah Anugrah Dipuja, dan Fitra Suzanti, "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Teknologi Melalui Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Dan *Quizizz* Bagi Guru Pada Proses Evaluasi Pembelajaran Daring," *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 2022.

d. Kekurangan *Kahoot*

Kahoot memiliki beberapa kelemahan yang dapat memengaruhi efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian, beberapa kekurangan tersebut antara lain:

1) Kendala Teknis: Penggunaan Kahoot sangat bergantung pada kestabilan koneksi internet. Gangguan jaringan dapat menghambat kelancaran aktivitas, terutama di daerah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas.

2) Batasan Waktu: Peserta didik sering merasa tertekan karena durasi yang singkat untuk menjawab setiap pertanyaan. Hal ini dapat menyebabkan sebagian peserta menjawab terburu-buru tanpa mempertimbangkan jawaban secara matang.

3) Minimnya Ruang Diskusi: Kahoot cenderung kurang memberikan kesempatan untuk diskusi mendalam setelah setiap pertanyaan. Akibatnya, peserta didik mungkin kesulitan memahami materi secara menyeluruh, terutama pada jawaban yang salah.

4) Kurangnya Fleksibilitas: Peserta didik tidak dapat mengubah jawaban setelah dikirim, yang dapat menimbulkan rasa frustrasi jika mereka menyadari kesalahan setelah pengiriman jawaban.

Meskipun Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, keterbatasan seperti ketergantungan pada koneksi internet, tekanan waktu, dan minimnya kesempatan diskusi menunjukkan bahwa penggunaannya

perlu dikombinasikan dengan strategi lain agar lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran.⁵²

5. Menyayangi anak yatim

Anak yatim adalah anak yang kehilangan ayahnya sebelum memasuki usia baligh dan termasuk kelompok yang membutuhkan perhatian serta perlindungan khusus. Memberikan kasih sayang kepada anak yatim berarti menyediakan perhatian dan dukungan dalam berbagai aspek kehidupannya, mulai dari kebutuhan fisik, emosional, hingga spiritual. Hal ini mencakup pemberian makanan, pakaian, pendidikan, serta menciptakan lingkungan yang aman dan penuh kasih agar mereka dapat tumbuh dengan baik.

Menyayangi anak yatim meliputi pemberian perhatian, kasih sayang, dan dukungan baik secara moral maupun materi kepada anak yang kehilangan satu atau kedua orang tuanya. Dari sudut pandang sosial dan agama, hal ini mencakup perlindungan, pendidikan, bimbingan akhlak, serta pemenuhan kebutuhan dasar agar anak dapat berkembang secara emosional dan sosial. Kasih sayang kepada anak yatim tidak hanya terbatas pada bantuan finansial, tetapi juga mencakup pembinaan dengan cinta, empati, dan pengertian layaknya seorang orang tua.⁵³

Menyayangi anak yatim berarti memperlakukan mereka dengan empati, perhatian, serta tanggung jawab sosial dan moral sebagai bentuk kepedulian terhadap anak yang kehilangan ayah atau kedua orang tuanya. Dalam berbagai

⁵²R. Fajar dan Syilvia Wenni, "Perception Of Stie Muhammadiyah Jambi Students Toward Kahoot As Medium For Learning English," *Journal Of Language Education And Development (Jled)*, 2019.

⁵³A'yun Helmawati, "Pengaruh fun outbound dalam meningkatkan perilaku asertif anak yatim di Griya Yatim Perak," 2015.

budaya dan ajaran agama, tindakan ini dianggap mulia karena menunjukkan kepekaan hati dan komitmen sosial.⁵⁴

a. Bentuk menyayangi Anak yatim

Menyayangi anak yatim tidak hanya sebatas memberikan bantuan materi, melainkan juga meliputi tindakan nyata yang menunjukkan kepedulian, perhatian, dan kasih sayang dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa bentuk nyata dari menyayangi anak yatim antara lain:

1) Memberikan Pendidikan dan Pembinaan Akhlak: Membantu anak yatim melalui pendidikan formal dan pembinaan nilai moral agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia dan mandiri.

2) Memenuhi Kebutuhan Dasar: Menyediakan makanan, pakaian, tempat tinggal, serta akses layanan kesehatan agar anak dapat hidup layak dan nyaman.

3) Memberikan Kasih Sayang dan Perhatian Emosional: Menjadi pendamping yang peduli, mendengarkan keluhan mereka, serta memberikan cinta dan perhatian sebagaimana seorang orang tua.

4) Membimbing Spiritualitas dan Ibadah: Mendorong keterlibatan anak dalam kegiatan keagamaan, seperti shalat berjamaah, mengaji, dan pengamalan nilai-nilai agama sehari-hari.

5) Melibatkan Anak dalam Kegiatan Positif: Mengajak anak berpartisipasi dalam kegiatan sosial, pelatihan keterampilan, atau hiburan yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan hidup.

⁵⁴ Jazilatul Khikmiyah, "Peran Yayasan Yatim Piatu Siti Fatimah Desa Kulak Nogosari Kecamatan Pandaan-Pasuruan dalam pembinaan akhlak pada anak asuh," 2016,

Secara keseluruhan, menyayangi anak yatim merupakan kombinasi dari kasih sayang emosional, dukungan materi, serta pembinaan moral dan spiritual yang berkelanjutan, sebagaimana diterapkan dalam praktik yayasan sosial.

b. Landasan Agama Islam Yang Membahas Tentang Menyayangi Anak Yatim

Dalam Islam, menyayangi anak yatim memiliki kedudukan yang sangat mulia dan kerap ditekankan dalam Al-Qur'an maupun Hadis Nabi Muhammad SAW. Beberapa landasan utama yang menegaskan kewajiban menyayangi anak yatim antara lain:

1) Al-Qur'an

Dalam ajaran Islam, memperlakukan anak yatim dengan bijaksana dan memperhatikan kesejahteraannya merupakan hal yang sangat penting. Tindakan ini tidak hanya mencerminkan kepedulian sosial, tetapi juga menjadi wujud nyata penerapan nilai-nilai kasih sayang dan keadilan dalam kehidupan bermasyarakat. Pentingnya hal ini ditegaskan Allah Swt. dalam QS. Al-Baqarah/2:220 yaitu :

فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَيَسْأَلُونَكَ عَنِ الْيَتَامَىٰ قُلْ إِصْلَاحٌ لَّهُمْ خَيْرٌ ۚ وَإِنْ تُخَالِطُوهُمْ فَإِخْوَانُكُمْ ۚ وَاللَّهُ يَعْلَمُ الْمُفْسِدَ مِنَ الْمُصْلِحِ ۚ وَلَوْ شَاءَ اللَّهُ لَأَعْنَتَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Terjemahnya :

Mereka bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang anak-anak yatim. Katakanlah, “Memperbaiki keadaan mereka adalah baik.” Jika kamu mempergauli mereka, mereka adalah saudara-saudaramu. Allah mengetahui orang yang berbuat kerusakan dan yang berbuat kebaikan. Seandainya Allah menghendaki, niscaya Dia mendatangkan kesulitan kepadamu. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.⁵⁵

⁵⁵Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), H. 35

Quraish Shihab menjelaskan bahwa ayat ini mencerminkan pendekatan Islam yang manusiawi dan realistis, dengan memahami bahwa pengasuh anak yatim dapat terlibat dalam urusan harta mereka. Islam mempermudah hal ini selama niatnya baik dan tidak merugikan anak yatim. Shihab juga menekankan bahwa larangan menikahi orang musyrik bertujuan melindungi akidah dan prinsip kehidupan beragama, karena pernikahan mencakup nilai-nilai hidup, bukan sekadar hubungan fisik.⁵⁶

2) Hadist

Memperhatikan kesejahteraan anak yatim secara bijaksana merupakan aspek penting dalam Islam, yang mencerminkan kepedulian sosial sekaligus penerapan nilai keadilan dan kasih sayang dalam masyarakat. Hal ini ditegaskan pula dalam sabda Rasulullah saw. yang diriwayatkan oleh Ibnu Mājah (no. 3679), yaitu:

أَلِ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: «خَيْرُ بَيْتٍ فِي الْمُسْلِمِينَ بَيْتٌ فِيهِ يَتِيمٌ يُحْسَنُ إِلَيْهِ، وَشَرُّ بَيْتٍ فِي الْمُسْلِمِينَ بَيْتٌ فِيهِ يَتِيمٌ يُسَاءُ إِلَيْهِ»

Artinya:

Sebaik-baik rumah di antara kaum Muslimin adalah rumah yang di dalamnya terdapat anak yatim yang diperlakukan dengan baik, dan seburuk-buruk rumah di antara kaum Muslimin adalah rumah yang di dalamnya terdapat anak yatim yang diperlakukan dengan buruk. (HR. Ibnu Mājah, no. 3679)⁵⁷

Hadis ini menegaskan bahwa kebaikan suatu rumah tidak diukur dari harta atau kemewahan, melainkan dari kasih sayang dan perhatian terhadap anak yatim.

⁵⁶M. Quraishy Shihab “Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur’an” Jakarta : Lentera Hati, 2002, hal 585

⁵⁷Abū ‘Abdillāh Muḥammad bin Yazīd al-Qazwīnī (Ibnu Mājah), *Sunan Ibnu Mājah*, Kitāb al-Adab, hadis no. 3679 (Beirut: Dār al-Fikr, t.t.).

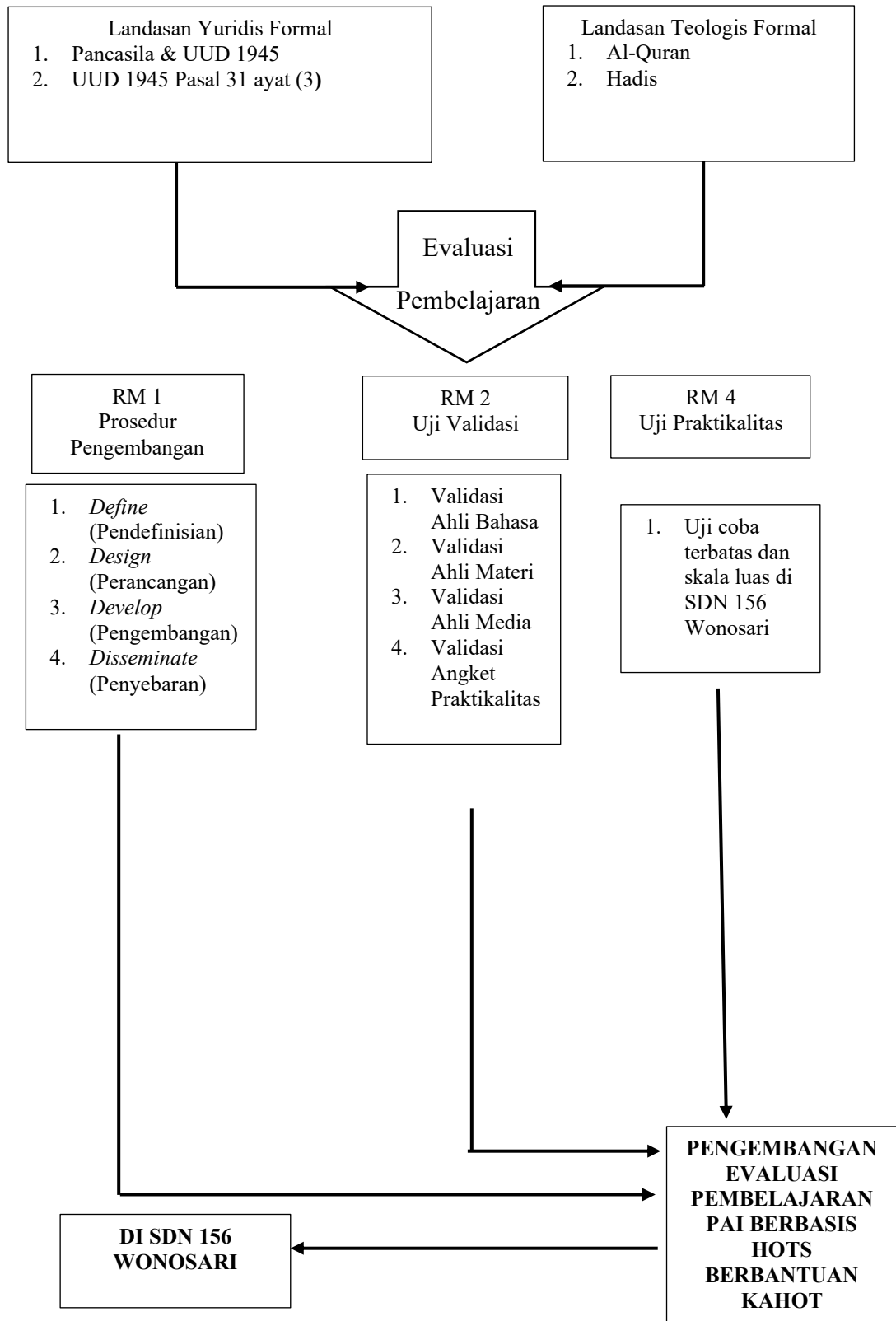
Perlakuan baik kepada anak yatim mencerminkan kepedulian, keadilan, dan empati, sedangkan perlakuan buruk menunjukkan hilangnya nilai kemanusiaan. Rasulullah ﷺ menempatkan perbuatan baik terhadap anak yatim sebagai ibadah sosial yang mulia dan penuh tanggung jawab.

Secara sosial, hadis ini menjadi landasan penting untuk membangun masyarakat yang adil dan berempati. Kepedulian terhadap anak yatim memperkuat solidaritas sosial sehingga tidak ada individu yang terabaikan. Dalam konteks modern, nilai ini dapat diwujudkan melalui program beasiswa, lembaga pengasuhan, serta gerakan sosial berbasis zakat dan infak yang profesional dan transparan. Dengan demikian, hadis ini menyampaikan pesan universal tentang pentingnya menciptakan lingkungan keluarga dan masyarakat yang penuh kasih, adil, dan bertanggung jawab terhadap anak yatim, yang sekaligus membawa keberkahan bagi masyarakat dan rumah yang dicintai Allah Swt.⁵⁸.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini disusun untuk menggambarkan hubungan logis antara permasalahan, landasan teori, dan tahapan pengembangan yang dilakukan. Kerangka pikir ini menjelaskan proses pengembangan media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Higher Order Thinking Skills berbantuan Kahoot, mulai dari identifikasi masalah hingga dihasilkan produk yang valid dan praktis. Dengan demikian, penelitian dapat dilaksanakan secara terarah dan sistematis.

⁵⁸Jonathan CM Benthall, "The Care of Orphans in the Islamic Tradition, Vulnerable Children, and Child Sponsorship Programs," *Journal of Muslim Philanthropy & Civil Society* 3, no. 1 (2019).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (Research and Development) yang bertujuan menghasilkan instrumen evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (Four-D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel.

Model 4D terdiri dari empat tahap utama: definisi (*define*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap Develop karena adanya keterbatasan waktu, sehingga tahap *Disseminate* tidak dilakukan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 156 Wonosari, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Luwu Utara, pada 26 September 2025, disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah. Kegiatan penelitian dilakukan hanya dalam satu hari karena keterbatasan waktu yang tersedia.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari guru dan peserta didik kelas V SDN 156 Wonosari, Kabupaten Luwu Utara, yang terlibat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan menjadi partisipan uji coba pengembangan instrumen evaluasi berbasis Higher Order Thinking Skills menggunakan Kahoot.

Objek penelitian adalah Media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills* yang dikembangkan dengan memanfaatkan media digital Kahoot.

D. Prosedur Penelitian

1. Definisi (*Define*)

Tahap ini bertujuan mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan awal pengembangan, meliputi kajian kurikulum, karakteristik peserta didik, konsep, tugas, serta perumusan tujuan pembelajaran. Hasilnya adalah pemahaman yang jelas mengenai objek pengembangan dan urgensinya.

2. Perencanaan (*Design*)

Tahap ini meliputi perancangan produk atau perangkat yang akan dikembangkan, termasuk pembuatan rancangan awal, pemilihan format, strategi, dan media yang digunakan, dengan tujuan menghasilkan desain yang siap dikembangkan lebih lanjut.

3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini, produk dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang, kemudian diuji kelayakan dan kepraktisannya melalui uji coba terbatas, revisi, dan validasi oleh ahli atau pengguna. Hasilnya adalah produk yang siap diimplementasikan secara lebih luas.

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap terakhir adalah penyebaran produk ke lingkungan yang lebih luas. Produk yang telah dikembangkan dan diuji disebarluaskan agar dapat digunakan

oleh target pengguna yang lebih banyak, termasuk melalui pelatihan atau sosialisasi kepada pengguna akhir.⁵⁹

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung di SDN 156 Wonosari, khususnya pada peserta didik kelas V yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, untuk memantau keseluruhan proses pembelajaran, termasuk pendekatan, penyampaian materi, dan metode yang digunakan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode komunikasi dua arah yang digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui tanya jawab dengan narasumber. Metode ini dapat dilakukan secara terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur, tergantung tujuan penelitian, dan bertujuan memahami pengalaman, pemikiran, atau pendapat individu.⁶⁰

3. Angket

Angket adalah instrumen berupa daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada guru untuk menilai kepraktisan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Higher Order Thinking Skills dengan bantuan Kahoot, sehingga

⁵⁹Birru Muqdamien Dkk., “Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun,” *Intersections* 6 (2021): 23–33.

⁶⁰M. DeJonckheere dan L. Vaughn, “Semistructured interviewing in primary care research: a balance of relationship and rigour,” *Family Medicine and Community Health* 7 (2019).

peneliti dapat menilai sejauh mana evaluasi tersebut dapat diterapkan secara efektif di SDN 156 Wonosari.⁶¹

Angket yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

a. Angket validasi materi

Validasi angket oleh ahli materi digunakan untuk memperoleh data kelayakan materi, yang dinilai berdasarkan ketepatan konsep. Ahli materi diberikan angket yang memuat beberapa aspek penilaian, antara lain:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Materi/Soal

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi Pelajaran.				
2	Media yang dikembangkan sudah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.				
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.				
4	Soal mudah dipahami.				
5	Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.				
6	Soal sesuai dengan materi pembelajaran.				
7	Soal yang disajikan sesuai dengan Tingkat kemampuan peserta didik.				
8	Soal bias dan dapat digunakan untuk Peserta didik secara adil.				
9	Soal memiliki rumusan jelas, tidak ambigu, sesuai kaidah penulisan.				

b. Angket validasi bahasa

Validasi angket oleh ahli bahasa digunakan untuk memperoleh data kelayakan media, yang dinilai berdasarkan ketepatan konsep materi. Ahli bahasa diberikan angket yang memuat beberapa aspek penilaian, antara lain:

⁶¹ Muhammad Rifa'i dkk., "Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 2023, 18.

c. Angket validasi media

Validasi angket oleh ahli media digunakan untuk memperoleh data kelayakan media, yang dinilai berdasarkan ketepatan konsep. Ahli media diberikan angket yang memuat beberapa aspek penilaian, antara lain:

3.2 Lembar Kisi-kisi Instrumen Validasi Media⁶²

No	Aspek yang dinilai	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Media				
	a. Tampilan media evaluasi berbasis <i>Kahoot</i> menarik perhatian peserta didik.				
	b. Tampilan visual (warna, ikon, tata letak) dalam <i>Kahoot</i> Menarik dan tidak Membingungkan.				
	c. Soal-soal dalam media evaluasi sesuai dengan materi PAI yang diajarkan.				
	d. Format tampilan soal dan jawaban dalam <i>Kahoot</i> jelas dan mudah dipahami.				
	e. Media evaluasi mudah diakses dan dioperasikan oleh guru dan Peserta didik.				
	f. Media evaluasi mudah diakses dan dioperasikan oleh guru dan Peserta didik.				
	g. Tampilan perpaduan warna dalam <i>Kahoot</i> jelas dan mendukung keterbacaan.				
2	Daya Tarik				
	a. Penggunaan <i>Kahoot</i> menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti evaluasi.				
	b. <i>Kahoot</i> dapat membantu mengurangi kesalahpahaman dalam memahami soal.				
	c. Evaluasi berbasis <i>Kahoot</i> menambah pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.				
	d. <i>Kahoot</i> membuat peserta didik lebih antusias dan aktif dalam mengikuti evaluasi.				
3	Ilustrasi				
	a. Ilustrasi/ikon/gambar pada <i>Kahoot</i> relevan dengan materi yang diujikan.				
	b. Ilustrasi dalam media evaluasi membantu peserta didik membayangkan situasi nyata.				

⁶² Sulkifli, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Tentang Materi Salat Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Belopa" Skripsi IAIN Palopo (2023): 29

d. Angket Praktikalitas

Angket kepraktisan digunakan untuk memperoleh data kelayakan produk dari segi kemudahan penggunaan. Validator diberikan angket yang memuat beberapa aspek penilaian, antara lain:

3.3 Lembar Instrumen Validasi Praktikalitas Guru⁶³

No	Aspek yang Diamati	Nilai Pengamatan			
		SS	S	KS	TS
1	Evaluasi pembelajaran PAI pada materi menyayangi anak yatim menjadi lebih menarik dengan bantuan media <i>Kahoot</i> .				
2	Media evaluasi berbasis <i>Kahoot</i> memudahkan Peserta didik memahami pentingnya menyayangi anak yatim.				
3	Media <i>Kahoot</i> mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses evaluasi.				
4	Media evaluasi <i>Kahoot</i> dapat digunakan dengan lancar tanpa banyak kendala teknis.				
5	Tampilan visual <i>Kahoot</i> (warna, desain, dan ikon) menarik dan memotivasi Peserta didik.				
6	Tata letak dan ukuran teks dalam <i>Kahoot</i> mudah dibaca oleh peserta didik.				
7	Soal-soal dalam <i>Kahoot</i> sesuai dengan materi menyayangi anak yatim yang telah diajarkan.				
8	Soal-soal <i>Kahoot</i> mudah dipahami dan sesuai dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).				
9	Bahasa yang digunakan dalam soal <i>Kahoot</i> sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman Peserta didik SD.				
10	Ilustrasi dan gambar dalam <i>Kahoot</i> mendukung pemahaman Peserta didik terhadap materi menyayangi anak yatim.				

⁶³ Eka Frima Asda dan Iryani Iryani, "Validitas dan Praktikalitas Modul Titration Asam dan Basa Berbasis Inkuiri Terbimbing dilengkapi Soal-Soal Tipe HOTS" 2 (2020): 12–17.

3.4 Lembar Instrumen Validasi Praktikalitas Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	Nilai Pengamatan			
		SS	S	KS	TS
1	Evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi menyayangi anak yatim menjadi lebih menarik dengan bantuan media <i>Kahoot</i> berbasis <i>Higger Thinking Order Skills</i> .				
2	Penggunaan <i>Kahoot</i> berbasis <i>Higger Thinking Order Skills</i> memudahkan saya memahami materi pendidikan agama Islam.				
4	Saya merasa lebih tertarik saat mengerjakan evaluasi melalui <i>Kahoot</i> dibandingkan cara biasa.				
5	Tampilan media evaluasi <i>Kahoot</i> menarik dan mudah digunakan.				
6	Media evaluasi <i>Kahoot</i> dapat diakses dan dioperasikan dengan lancar.				
7	Saya dapat memahami soal-soal HOTS di <i>Kahoot</i> dengan baik.				
8	Bahasa yang digunakan dalam soal <i>Kahoot</i> sederhana dan mudah dipahami.				
9	Saya merasa tidak bosan saat mengikuti evaluasi pembelajaran PAI dengan media <i>Kahoot</i> .				
10	Penggunaan <i>Kahoot</i> membantu saya mengingat kembali materi yang telah dipelajari.				

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui survei terhadap guru dan peserta didik, berupa pernyataan guru, daftar nilai, serta angket validasi, praktikalitas, dan efektivitas, termasuk pendapat peserta didik. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan skala Likert 1–4. Analisis mencakup validitas, praktikalitas, dan efektivitas; skor pernyataan validator dijumlahkan dan dirata-ratakan, sedangkan validitas diukur menggunakan rumus Aiken's:

$$V = \frac{\sum s}{\{n(c - 1)\}}$$

Keterangan :

$$S = r - lo$$

Lo= Nilai minimum dalam penilaian validitas.

c = Nilai maksimum dalam penilaian validitas.

r = Nilai yang ditetapkan oleh penilai.

n = Total skor validator

Digunakan kriteria Aiken's pada tabel di bawah ini yang di sebagai acuan dalam menentukan tingkat validitas, yakni:

Tabel 3.5 Kriteria Pencapaian Uji Validitas Media⁶⁴

No	Rentang Skor	Predikat
1.	$0,8 < V \leq 1$	Sangat Valid
2.	$0,4 < V \leq 0,8$	Valid
3.	$0 < V \leq 0,4$	Tidak Valid

Penilaian kepraktisan diberikan dalam bentuk presentase menggunakan suatu rumus berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase

f = Total skor yang peroleh

n = Total skor maksimum

⁶⁴Khusnul Khotimah dkk., "Validitas Media Interaktif Pembelajaran Membaca Permulaan Berbantuan Powerpoint Berdasarkan Pendekatan Balanced Literacy Approach," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 5783, 3, <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11588>.

Guna mengukur kepraktisan media pembelajaran ini, kriteria pada table berikut dapat digunakan sebagai acuan, yakni :

Tabel 3.6 Kriteria Pencapaian Praktisitas Media⁶⁵

No	Rentang Skor	Predikat
1.	90 - 100%	Sangat Praktis
2.	80 - 89%	Praktis
3.	56 - 79%	Cukup Praktis
4.	55 - 64%	Kurang Praktis
5.	0 - 54%	Tidak Praktis

⁶⁵Fitriana Yolanda dan Putri Wahyuni, "Pengembangan bahan ajar berbantuan macromedia flash," *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 4, no. 2 (2020): 173, <https://journal.unsika.ac.id/index.php/supremum/article/download/3612/2271>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Studi ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) pada peserta didik kelas V SDN 156 Wonosari, Kabupaten Luwu Utara. Pengembangan instrumen evaluasi dilakukan dengan mengadaptasi model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang pada dasarnya terdiri dari empat tahapan. Namun, karena keterbatasan waktu, biaya, serta kondisi penelitian di lapangan, model tersebut disesuaikan sehingga hanya dilaksanakan sampai tiga tahap, yaitu *Define, Design, dan Develop*. Penyederhanaan ini tetap dapat dilakukan karena melalui tiga tahapan tersebut, seluruh data dan produk yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian telah berhasil diperoleh. Berikut disajikan hasil pada masing-masing tahapan pengembangan tersebut.

1. Hasil pengembangan media

Merujuk pada model pengembangan 4-D yang meliputi tahapan *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, pembuatan bahan ajar dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap:

a. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* merupakan langkah awal dalam penelitian ini yang juga dikenal sebagai fase analisis kebutuhan. Pada tahap awal ini, peneliti melakukan sejumlah kegiatan, antara lain: mengidentifikasi kondisi awal pelaksanaan evaluasi pembelajaran PAI di kelas V, menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap instrumen evaluasi berbasis HOTS, mengkaji kesesuaian materi dengan

karakteristik soal HOTS, serta menelaah potensi penggunaan platform Kahoot sebagai media pendukung evaluasi. Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai masalah yang ada serta menentukan kebutuhan pengembangan instrumen evaluasi yang relevan dan efektif.

1) Analisis awal

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan utama dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 156 Wonosari, Kabupaten Luwu Utara. Analisis dilakukan melalui pendekatan kualitatif berupa wawancara dengan guru dan observasi proses pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti evaluasi karena metode penilaian yang masih bersifat konvensional, dominan menggunakan buku paket, serta belum didukung oleh media evaluasi yang interaktif dan menarik.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan evaluasi pembelajaran PAI yang lebih efektif, khususnya dalam upaya meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik. Salah satu solusi yang relevan adalah pemanfaatan media digital interaktif seperti Kahoot, yang diharapkan mampu menghadirkan proses evaluasi yang lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan. Melalui penggunaan Kahoot, evaluasi pembelajaran diharapkan dapat lebih mendorong motivasi peserta didik sekaligus memperkuat kemampuan HOTS sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.

2) Analisis peserta didik

Peserta didik dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 156 Wonosari, Kabupaten Luwu Utara, yang menjadi subjek uji coba pengembangan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dengan media interaktif Kahoot. Jumlah peserta didik yang terlibat sebanyak 25 orang, terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan latar belakang akademik beragam.

Secara umum, kemampuan kognitif peserta didik bervariasi, termasuk dalam pemahaman materi Pendidikan Agama Islam, kemampuan berpikir kritis, serta tingkat pemanfaatan teknologi dalam belajar. Oleh karena itu, penerapan pendekatan HOTS dan penggunaan Kahoot perlu disesuaikan dengan karakteristik mereka. Berdasarkan observasi, wawancara guru, dan dokumentasi awal, peserta didik memiliki potensi yang baik namun masih menghadapi kendala, terutama dalam berpikir kritis. Sebagian besar masih terbiasa dengan pembelajaran berbasis hafalan atau soal tingkat rendah, sementara hanya sebagian kecil yang menunjukkan kemampuan analitis, seperti membandingkan, menyimpulkan, dan mengevaluasi.

Dari segi minat, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang cukup tinggi terhadap Pendidikan Agama Islam, terutama ketika guru menggunakan metode atau media yang menarik. Namun, pembelajaran yang masih konvensional membuat keterlibatan mereka kurang optimal.

Sebagian besar peserta didik telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti gawai dan komputer, meskipun belum sepenuhnya familiar dengan aplikasi pembelajaran digital seperti Kahoot. Setelah pengenalan dan simulasi awal, mereka

menunjukkan antusiasme tinggi dan cepat beradaptasi dengan penggunaan Kahoot. Penggunaan Kahoot membuat suasana pembelajaran lebih hidup dan kompetitif, mendorong peserta didik berpikir cepat, memahami soal dengan cermat, dan menjawab dengan tepat. Keterlibatan aktif meningkat dibandingkan metode evaluasi konvensional.

Karakteristik ini menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan evaluasi berbasis Higher Order Thinking Skills. Soal disusun sesuai kemampuan peserta didik, tidak hanya mengukur pengetahuan dasar, tetapi juga kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkan nilai Pendidikan Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Kahoot terbukti meningkatkan partisipasi, motivasi, dan minat belajar. Tampilan visual yang menarik, sistem skor, dan suasana kompetitif mendorong peserta didik berpikir cepat dan tepat, serta memberikan umpan balik langsung untuk membantu memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman..

3) Analisis tugas

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tugas berperan penting untuk menilai pemahaman peserta didik dan kemampuan penerapan materi dalam kehidupan nyata, sekaligus sebagai evaluasi formatif yang memperkuat keterampilan berpikir. Namun, observasi awal dan telaah dokumen di SDN 156 Wonosari menunjukkan bahwa sebagian besar tugas masih bersifat konvensional, menekankan hafalan atau pengetahuan faktual, seperti menyalin materi, menjawab soal pilihan ganda sederhana, atau menghafal ayat Al-Qur'an tanpa pemahaman kontekstual. Kondisi ini menunjukkan bahwa tugas belum mendorong peserta didik

mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), sehingga keterlibatan kognitif mereka masih rendah.

Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini mengembangkan evaluasi berbasis HOTS dengan tugas yang menstimulasi peserta didik untuk menganalisis kasus sederhana, mengevaluasi tindakan berdasarkan nilai-nilai Islam, dan menyusun solusi atau gagasan yang etis dan relevan. Misalnya, dalam materi makanan halal dan haram, peserta didik diminta menganalisis daftar makanan sehari-hari dan menilai berdasarkan kriteria kehalalan.

Tugas-tugas tersebut dipadukan dengan media digital interaktif Kahoot untuk menyajikan soal berbasis analisis, seperti menafsirkan ilustrasi, studi kasus, atau memilih solusi sesuai nilai-nilai Islam. Penggunaan Kahoot terbukti meningkatkan partisipasi aktif karena sifatnya yang kompetitif dan menyenangkan, serta memberikan umpan balik langsung.

Penerapan tugas berbasis HOTS berdampak positif terhadap keterlibatan peserta didik; mereka lebih antusias menyelesaikan tugas, mampu menyampaikan argumen logis, dan proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Tugas tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur akademik, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan berpikir kritis. Hasil implementasi menunjukkan bahwa tugas berbasis HOTS dengan media interaktif seperti Kahoot meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, relevan dengan kebutuhan abad 21, dan menjadikan evaluasi lebih bermakna karena menilai kemampuan berpikir reflektif, logis, dan aplikatif peserta didik.

4) Analisis konsep

Penelitian ini mengembangkan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dengan dukungan media digital interaktif *Kahoot*. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran yang tidak hanya menekankan pengetahuan faktual, tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran aktif, kreatif, dan kolaboratif. Evaluasi dalam konteks ini berperan ganda, tidak hanya sebagai alat ukur pencapaian hasil belajar, tetapi juga sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang memberikan umpan balik konstruktif. Soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* dirancang untuk menstimulasi berpikir kritis dan reflektif peserta didik dalam aspek moral, spiritual, dan sosial.

Penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi menambah dimensi interaktif dan menyenangkan, memungkinkan guru menyusun kuis digital yang direspon langsung oleh peserta didik melalui perangkat mereka. Hal ini meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sekaligus memberikan data evaluasi secara real-time. Pemilihan SDN 156 Wonosari sebagai lokasi penelitian didasarkan pada kebutuhan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar, dengan tujuan membiasakan peserta didik berpikir kritis dan memahami nilai-nilai keIslaman secara kontekstual.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) untuk merancang dan menghasilkan perangkat evaluasi

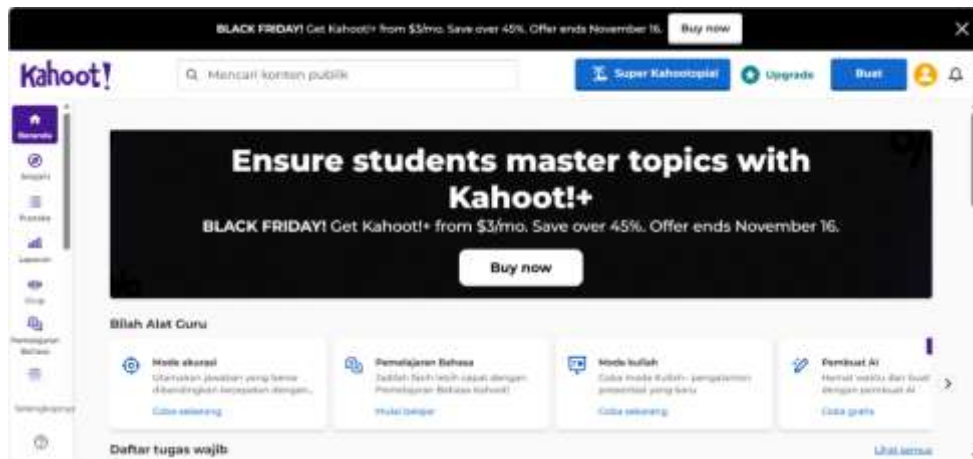
HOTS yang valid, layak, dan efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Pemilihan model 4D didasarkan pada keunggulannya dalam memberikan alur kerja yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengembangan produk yang siap digunakan. Melalui tahapan-tahapan tersebut, instrumen evaluasi yang dihasilkan diharapkan mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dengan bantuan *platform Kahoot*

b. *Design* (Desain)

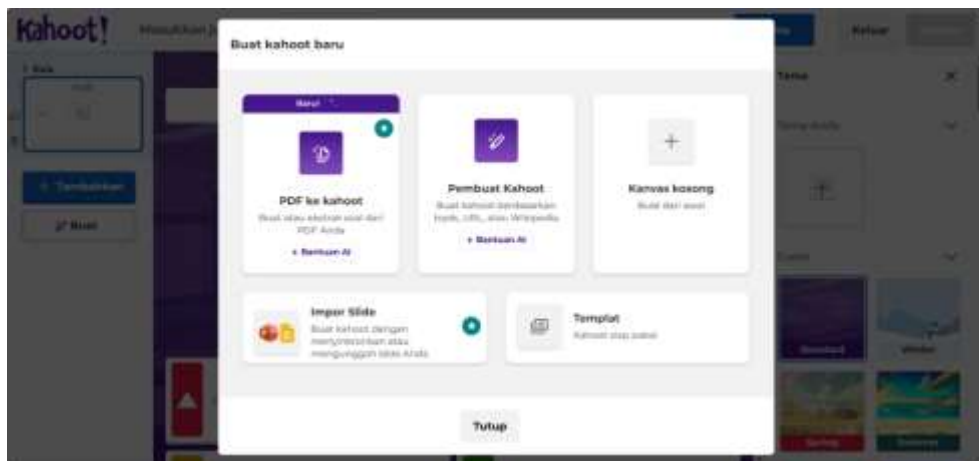
1) Hasil rancangan media

Tahap ini melibatkan pengembangan desain media pembelajaran digital interaktif berdasarkan hasil observasi. Peneliti memilih *Kahoot* sebagai media evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), dengan penyusunan soal yang mendorong peserta didik menganalisis, menilai, dan menerapkan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam secara kontekstual.

Media dirancang menarik, menggunakan warna cerah, gambar, dan animasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Setiap soal disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian materi pendidikan agama islam di sekolah dasar. Kuis Kahoot dibuat interaktif dan menantang, sehingga peserta didik terdorong berpikir kritis dan cepat dalam mengambil keputusan. Guru dapat memantau hasil evaluasi secara real-time melalui sistem skor otomatis. Dengan demikian, media ini berfungsi tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat di kelas.



Gambar 4.1 Tampilan Setelah Login Di Kahoot

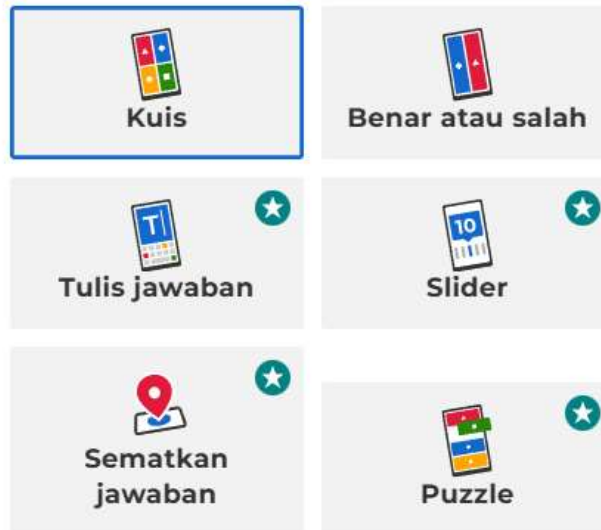


Gambar 4.2 Tampilan Jendela pemilihan metode pembuatan kuis



Gambar 4.3 Tampilan editor pembuatan soal di Kahoot

Uji pengetahuan



Kumpulkan pendapat



Gambar 4.4 *Tampilan editor Pemilihan Metode Game*



Gambar 4.5 *Tampilan Hasil Pembuatan Game Kahoot*

2) Pengembangan Isi Materi

Pengembangan materi dalam penelitian ini difokuskan pada penyusunan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills* yang diintegrasikan dengan media interaktif *Kahoot*. Materi disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk kelas V SD di SDN 156 Wonosari, Kabupaten Luwu Utara. Landasan pengembangan ini didorong oleh kebutuhan inovasi evaluasi, karena observasi awal menunjukkan bahwa evaluasi konvensional lebih menekankan hafalan dan kurang menstimulasi berpikir kritis. Penerapan *Higher Order Thinking Skills* diharapkan mengasah kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi peserta didik melalui studi kasus, pemecahan masalah, dan penerapan nilai-nilai Islam. Kahoot dipilih sebagai media evaluasi karena sifatnya interaktif, kompetitif, dan mampu memotivasi keterlibatan aktif peserta didik.

Materi evaluasi difokuskan pada pokok bahasan kelas V yang relevan untuk dikembangkan menjadi soal *Higher Order Thinking Skills*, antara lain: aqidah (iman kepada malaikat), akhlak (akhlak terpuji), fiqih/ibadah (salat berjamaah dan adab beribadah), serta sejarah Islam (kisah teladan sahabat Nabi). Pemilihan materi mempertimbangkan kalender akademik, tingkat pemahaman siswa, dan potensi materi untuk dikembangkan menjadi soal berpikir tingkat tinggi.

Butir soal dikembangkan dengan stimulus berupa teks narasi, gambar, atau ilustrasi kasus. Level C4 (menganalisis) meminta siswa mengidentifikasi perilaku sesuai akhlak; C5 (mengevaluasi) meminta menilai keputusan tokoh dalam kisah sahabat Nabi; dan C6 (mencipta) meminta menyusun langkah kreatif

menumbuhkan kebiasaan salat berjamaah. Soal diintegrasikan ke dalam Kahoot dengan format pilihan ganda, media visual, bahasa yang sesuai tingkat literasi siswa, serta penentuan skor dan umpan balik real-time.

Produk akhir berupa 10 soal *Higher Order Thinking Skills* pendidikan agama islam dengan distribusi seimbang pada level C4–C6, satu set kuis online, lembar kisi-kisi soal (KD, indikator, level kognitif, bentuk soal, kunci jawaban), serta panduan guru untuk pelaksanaan evaluasi menggunakan Kahoot. Pengembangan materi ini mendukung tujuan penelitian dengan menyediakan media evaluasi yang valid, praktis, dan efektif, serta mengintegrasikan *Higher Order Thinking Skills* dalam evaluasi berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

3) Rancangan instrumen angket

Instrumen penelitian ini meliputi lembar validitas, praktikalitas, dan efektivitas, beserta lembar validasi instrumen, angket, dan penilaian hasil belajar. Semua instrumen disusun berdasarkan kebutuhan penelitian dan mengacu pada indikator yang relevan dengan tujuan pengembangan media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Higher Order Thinking Skills menggunakan *Kahoot* di SDN 156 Wonosari, Kabupaten Luwu Utara.

Lembar validasi instrumen digunakan untuk memastikan kelayakan angket sebelum pengumpulan data, dengan penilaian dilakukan oleh ahli di bidang Pendidikan Agama Islam dan teknologi pembelajaran. Validasi ini bertujuan memastikan instrumen memenuhi kriteria isi, konstruksi, dan bahasa, sehingga dapat menilai media secara akurat.

Lembar angket validitas menilai sejauh mana media evaluasi yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan, meliputi kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar, karakteristik peserta didik, kejelasan tampilan dan navigasi media, serta relevansi dengan indikator *Higher Order Thinking Skills*. Hasil penilaian digunakan untuk menyempurnakan media sebelum uji coba.

Lembar angket praktikalitas menilai kemudahan penggunaan media oleh guru dan peserta didik, termasuk aspek pengoperasian, kejelasan petunjuk, daya tarik, dan manfaat media dalam pembelajaran. Penilaian ini memastikan media dapat digunakan secara praktis di kelas.

c. Develop (Pengembangan)

1) Validasi ahli materi

Aspek yang menjadi dasar validasi adalah kualitas isi atau materi. Validasi dilakukan pada 30 Juli 2025, dengan nama-nama validator ahli materi yang terlibat tercantum sebagai berikut:

Tabel 4.1. Validator Ahli Materi

No	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1	Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I	Dosen FTIK IAIN Palopo	Ahli Materi

Berikut ini disajikan analisis data penilaian validitas oleh ahli materi dalam bentuk berikut :

Tabel 4.2. Hasil Penilaian Ahli Materi/Soal

No	Aspek yang Dinilai			Skor	S	V	Keterangan
1	Media	sesuai	materi pelajaran	3	2	0,67	Valid
2	Media	sesuai	tujuan pembelajaran	4	3	1,00	Sangat valid

3	Media sesuai tujuan pembelajaran	3	2	0,67	Valid
4	Soal mudah dipahami	4	3	1,00	Sangat Valid
5	Pokok soal singkat & jelas	3	2	0,67	Valid
6	Soal sesuai materi pembelajaran	4	3	1,00	Sangat Valid
7	Soal sesuai kemampuan peserta didik	3	2	0,67	Valid
8	Soal adil & tidak bias	3	2	0,67	Valid
9	Soal jelas, tidak ambigu, sesuai kaidah	3	2	0,67	Valid

Kesimpulan

$$\text{Rata-rata : } V: \frac{0,67+1,00+0,67+1,00+0,67+1,00+0,67+0,67+0,67}{9} = 0,78$$

Menurut kriteria Aiken's V, $\geq 0.50 = \text{Valid}$

Jadi instrumen penilaian ini valid dan layak digunakan dengan revisi kecil sesuai saran validator.

Berdasarkan hasil penilaian ahli terhadap lembar instrumen penilaian pada Tabel 4.2, diperoleh skor Aiken's V berkisar antara 0,50 hingga 0,75. Aspek yang dinilai meliputi kejelasan petunjuk, kriteria penilaian, pernyataan, kesesuaian pernyataan, kesesuaian bahasa dengan kaidah, serta kemudahan pemahaman kalimat. Dari enam aspek tersebut, lima memperoleh Aiken's V sebesar 0,75 (kategori valid), sedangkan aspek kesesuaian pernyataan memperoleh 0,50 (kategori valid). Secara keseluruhan, rata-rata Aiken's V adalah 0,703, yang menunjukkan instrumen ini valid dan layak digunakan. Revisi minor sesuai masukan validator masih diperlukan agar instrumen lebih optimal dalam penelitian.

2) Validasi lembar instrumen penilaian

Validasi lembar instrumen penilaian bertujuan memperoleh informasi mengenai kelayakannya sebelum diserahkan kepada validator ahli materi, bahasa,

media, serta guru dan peserta didik. Validasi dilakukan pada 28 Juli 2025, dengan nama-nama validator tercantum sebagai berikut:

Tabel 4.3. Validator Ahli Lembar Instrumen Penilaian

No	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1	Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Dosen FTIK IAIN Palopo	Ahli lembar instrumen penilaian

Berikut ini disajikan analisis data penilaian validitas oleh ahli lembar Instrumen dalam bentuk berikut :

Tabel 4.4. Hasil Penilaian Ahli Lembar Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor	S-Lo	V	Keterangan
1	Petunjuk lembar angket jelas	4	3	0,75	Valid
2	Kriteria penilaian jelas	4	3	0,75	Valid
3	Pernyataan jelas	4	3	0,75	Valid
4	Kesesuaian pernyataan	4	2	0,50	Valid
5	Bahasa sesuai kaidah	4	3	0,75	Valid
6	Kalimat mudah dipahami	4	3	0,75	Valid

Kesimpulan

$$\text{Rata-rata : } V = \frac{0,75+0,75+0,75+0,50+0,75+0,75}{6} = 0,703$$

Menurut kriteria Aiken's V, $\geq 0.50 = \text{Valid}$

Jadi instrumen penilaian ini valid dan layak digunakan dengan revisi kecil sesuai saran validator.

Berdasarkan hasil penilaian ahli terhadap lembar instrumen penilaian pada Tabel 4.2, diperoleh skor Aiken's V berkisar antara 0,50 hingga 0,75. Aspek yang dinilai meliputi kejelasan petunjuk, kriteria penilaian, pernyataan, kesesuaian pernyataan, kesesuaian bahasa dengan kaidah, serta kemudahan pemahaman kalimat. Dari enam aspek tersebut, lima memperoleh Aiken's V sebesar 0,75 (kategori valid), sedangkan aspek kesesuaian pernyataan memperoleh 0,50

(kategori valid). Secara keseluruhan, rata-rata Aiken's V adalah 0,703, yang menunjukkan instrumen ini valid dan layak digunakan. Revisi minor sesuai masukan validator masih diperlukan agar instrumen lebih optimal dalam penelitian.

3) Validasi produk dengan ahli media

Tampilan media, daya tarik, dan ilustrasi merupakan elemen penting dalam validasi oleh ahli media. Validasi dilakukan pada 31 Juli 2025, dengan nama-nama validator tercantum pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Validator Ahli Media

No	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1	Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd	Dosen FTIK IAIN Palopo	Ahli Media

Berikut ini disajikan analisis data penilaian validitas oleh ahli media dalam bentuk berikut :

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	S-Lo	V	Keterangan
1	Aspek Media				
	a. Tampilan media menarik	4	3	1,00	Sangat Valid
	b. Media stabil digunakan	4	3	1,00	Sangat Valid
	c. Visual menarik & tidak membingungkan	3	2	0,67	Valid
	d. Soal sesuai materi PAI	4	3	1,00	Sangat Valid
	e. Dapat digunakan berulang	4	3	1,00	Sangat Valid
	f. Mudah diakses & dioperasikan	3	2	0,67	Valid
	g. Perpaduan warna jelas	4	3	1,00	Sangat Valid
2	Aspek Daya tarik				
	a. Menumbuhkan minat Peserta didik	4	3	1,00	Sangat Valid
	b. Membantu Mengurangi Kesalahpahaman.	3	2	0,67	Valid
	c. Menambah Pemahaman	4	3	1,00	Sangat Valid
	d. Membuat Antusias dan Aktiv	4	3	1,00	Sangat valid

3 Aspek Ilustrasi				
a. Ilustrasi/ikon/gambar releven dengan materi	4	3	1,00	Sangat Valid
b. Ilustrasi membantu Imajinasi nyata.	3	2	0,67	Valid

Kesimpulan

Media : $V: \frac{1,00+1,00+0,67+1,00+1,00++0,67+1,00}{7} = 0,91$ (Sangat Valid)

Daya Tarik : $V: \frac{1,00+0,67+1,00+1,00}{4} = 0,92$ (Sangat Valid)

Ilustrasi : $V: \frac{1,00+0,67}{2} = 0,83$ (Sangat Valid)

Rata-rata keseluruhan $V: \frac{0,92+0,92+0,83}{3} = 0,89$ (Sangat Valid)

Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 0,89, termasuk kategori sangat valid. Dengan demikian, media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Higher Order Thinking Skills berbantuan Kahoot dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4) Hasil uji praktikalitas media *Kahoot*

Aspek penilaian dalam uji praktikalitas mencakup kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, kejelasan instruksi, dan kebermanfaatan media evaluasi dalam pembelajaran. Uji praktikalitas dilaksanakan pada 26 September 2025 oleh guru Pendidikan Agama Islam di SDN 156 Wonosari, Kabupaten Luwu Utara.

Tabel 4.9. Validator Uji Praktikalitas Guru

No	Nama	Profesi dan Instansi	Keterangan
1	Kismiatus. S.Pd.I	Guru SDN 156 Wonosari	Ahli Praktikalitas

Tabel berikut menyajikan hasil penilaian praktikalitas media evaluasi pembelajaran PAI berbasis *Higher Order Thinking Skills* berbantuan Kahoot:

Tabel 4.7. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas Guru

No	Aspek yang dinilai	N	f	%	Keterangan
1	Kemenarikan	4	4	100%	Sangat Praktis
2	Kemudahan	4	4	100%	Sangat Praktis
3	Kepraktisan Penggunaan	4	4	100%	Sangat Praktis
4	Kinerja Praktis	4	4	100%	Sangat Praktis
5	Tampilan	4	4	100%	Sangat Praktis
6	Keterbacaan	4	4	100%	Sangat Praktis
7	Kesesuaian Materi	4	4	100%	Sangat Praktis
8	Kemampuan Berfikir	4	4	100%	Sangat Praktis
9	Bahasa	4	4	100%	Sangat Praktis
10	Ilustrasi dan gambar	4	4	100%	Sangat Praktis

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Higher Order Thinking Skills berbantuan Kahoot memperoleh persentase 100% pada seluruh aspek penilaian, termasuk dalam kategori 'Sangat Praktis.' Semua aspek, meliputi daya tarik, kemudahan, kepraktisan penggunaan, kinerja, tampilan, keterbacaan, kesesuaian materi, kemampuan berpikir, bahasa, serta ilustrasi dan gambar, dinilai sangat baik oleh pengguna. Dengan demikian, media ini dinyatakan sangat praktis, mudah digunakan, dan efektif mendukung pembelajaran serta evaluasi Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Tabel 4.8. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas Peserta didik

No	Nama Siswa	Penilaian										%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Bilqis	4	3	2	2	4	4	3	4	3	4	82,5%
2	Sovia	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	90,0%
3	Afika	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	87,5%
4	Aqila	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	87,5%

5	Nabila	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	92,5%
6	Riska	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	80,5%
7	Mirza	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	90,0%
8	Naufal	4	3	2	3	4	3	2	3	4	2	75,0%
9	Ulya	4	3	2	2	4	4	3	3	4	4	90,0%
10	Aditya	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75,0%
11	Fais	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	92,5%
12	Alvin	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	80,0%
13	Arfa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100%
14	Dzaki	4	4	4	3	3	3	2	2	4	3	80,0%
15	Rezki	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	85,0%
16	Aqil	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	87,5%
17	Safri	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	82,5%
19	Zakiya	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	80,0%
20	Ikbal	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	87,5%
21	Natasya	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	95,0%
23	Hilmi	4	2	4	3	3	4	2	4	4	3	82,5%
25	Hafsha	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	80,0%
26	Hana	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	92,5%
27	Dimas	2	2	4	2	4	4	3	3	2	4	82,5%
28	Amel	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	82,5%
30	Kalla	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100%
31	Najwa	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	92,5%
32	Afza	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	87,5%
33	Dhafa	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	95,0%
Rata-Rata		3,70	3,45	3,27	3,33	3,61	3,58	3,33	3,58	3,39	3,52	87,06%.

Berdasarkan hasil penilaian 33 siswa pada 10 aspek, rata-rata nilai tiap aspek berkisar antara 3,27 hingga 3,70, dengan rata-rata persentase keseluruhan 87,06%, termasuk kategori praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen

penilaian dan media evaluasi efektif digunakan untuk menilai kemampuan siswa dan mendukung proses pembelajaran.

d. *Disseminate* (Penyebaran)

Penelitian ini tidak sampai tahap disseminate atau penyebaran produk lebih luas karena factor keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti peneliti.

B. Pembahasan

Pembahasan menguraikan hasil penelitian mengenai pengembangan media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) berbantuan Kahoot yang telah dikembangkan melalui model 4D. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan data hasil penelitian dengan teori yang relevan, serta diarahkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang mencakup prosedur pengembangan media, tingkat validitas media, dan tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran PAI di SDN 156 Wonosari Kabupaten Luwu Utara.

1. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media evaluasi dilakukan melalui tiga tahap, yaitu define, design, dan develop. Pada tahap define ditemukan bahwa proses evaluasi pembelajaran PAI di sekolah masih bersifat konvensional, didominasi soal-soal level rendah, dan belum sepenuhnya mendukung penguatan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Guru PAI belum terbiasa menyusun instrumen HOTS, sehingga peserta didik kurang mendapatkan kesempatan melatih kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi. Selain itu, media digital seperti Kahoot belum dimanfaatkan dalam proses evaluasi, padahal karakteristik siswa sekolah dasar menunjukkan

ketertarikan tinggi terhadap media interaktif. Temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan media evaluasi inovatif yang mampu memfasilitasi HOTS sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Tahap design dilakukan dengan merancang instrumen evaluasi berbasis HOTS yang selaras dengan materi “Menyayangi Anak Yatim” untuk kelas V. Perancangan mencakup penyusunan kisi-kisi, indikator, serta butir soal yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi. Platform Kahoot dipilih karena menyediakan fitur interaktif, tampilan menarik, dan sistem penilaian otomatis yang dapat memudahkan guru dalam mengelola evaluasi. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media, serta lembar praktikalitas untuk guru dan peserta didik sebagai dasar penilaian kualitas media.

Tahap develop menghasilkan produk media evaluasi yang telah direvisi berdasarkan masukan validator. Proses pengembangan pada tahap ini mencakup perbaikan bahasa soal, kejelasan indikator, tampilan media, dan efektivitas penggunaan *Kahoot* sebagai media evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills*. Setelah direvisi, produk diuji melalui validasi dan uji praktikalitas untuk mengetahui kelayakan dan kemudahannya digunakan. Hasil keseluruhan proses menunjukkan bahwa prosedur pengembangan telah berlangsung secara sistematis dan mampu menghasilkan media evaluasi yang sesuai tujuan pembelajaran dan kebutuhan pembelajaran pendidikan agama Islam.

2. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini bertujuan memastikan bahwa instrumen evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills* yang dikembangkan melalui media Kahoot layak digunakan dari aspek isi materi, tampilan dan fungsi media, serta kebahasaan. Validasi dilakukan oleh tiga jenis validator ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi kemudian dianalisis menggunakan Aiken's V untuk menentukan tingkat kelayakan instrumen. Secara umum, hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori valid hingga sangat valid, sehingga layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran.

telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik (EYD), komunikatif, mudah dipahami peserta didik sekolah dasar, serta tidak mengandung makna ganda maupun nilai negatif. Dengan demikian, dari aspek kebahasaan, instrumen telah siap digunakan tanpa memerlukan revisi lanjutan. Kesesuaian bahasa ini penting karena langsung berpengaruh pada kemampuan peserta didik dalam memahami soal-soal *Higher Order Thinking Skills* yang menuntut pemikiran analitis dan kritis.

Validitas materi menunjukkan bahwa instrumen evaluasi telah sesuai dengan Kompetensi Dasar pendidikan agama Islam, indikator HOTS (C4, C5, C6), serta relevan dengan tema pembelajaran "Menyayangi Anak Yatim". Berdasarkan hasil validasi ahli materi, nilai Aiken's V berada pada rentang 0,67 hingga 1,00, dengan rata-rata berada pada kategori valid. Aspek yang dinilai mencakup kesesuaian soal dengan materi pelajaran, kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, kejelasan pokok soal, potensi soal untuk menstimulasi kemampuan

berpikir tingkat tinggi, hingga keadilan dan ketidakbiasan butir soal. Hampir semua aspek dinilai valid atau sangat valid, terutama pada aspek “soal mudah dipahami”, “soal sesuai dengan materi”, dan “soal sesuai tujuan pembelajaran” dengan nilai $V = 1,00$. Temuan ini memperkuat bahwa instrumen tidak hanya tepat secara substansi materi pendidikan agama islam tetapi juga tidak menyimpang dari struktur evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills*. Revisi minor yang disarankan validator hanya terkait kejelasan beberapa redaksi soal, yang kemudian telah disesuaikan oleh peneliti.

Validitas media merupakan aspek penting karena instrumen dirancang menggunakan platform Kahoot sebagai media evaluasi digital. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa semua aspek penilaian berada pada kategori valid hingga sangat valid, dengan rata-rata Aiken's V sebesar 0,89. Aspek yang dinilai meliputi tampilan visual, stabilitas media, kejelasan warna, kejelasan ikon, relevansi ilustrasi, daya tarik, hingga kemudahan pengoperasian media. Hampir semua indikator memperoleh nilai $V = 1,00$, terutama pada tampilan media, kestabilan penggunaan, kesesuaian soal, dan kejelasan perpaduan warna. Aspek daya tarik juga mendapatkan nilai sangat tinggi (0,92), menunjukkan bahwa media Kahoot berhasil menciptakan suasana evaluasi yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik. Hasil ini menunjukkan bahwa dari sisi desain dan kualitas tampilan, media Kahoot sangat layak digunakan sebagai instrumen evaluasi pendidikan agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills*.

Secara keseluruhan, hasil validitas materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan

baik dari segi isi, kaidah bahasa, maupun kualitas media digital. Kombinasi ketiga aspek tersebut memperlihatkan bahwa media evaluasi berbantuan *Kahoot* tidak hanya tepat dari sisi substansi materi pendidikan agama Islam tetapi juga didukung oleh tampilan yang menarik serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami peserta didik SD. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa soal-soal *Higher Order Thinking Skills* yang diberikan benar-benar dapat diakses, dipahami, dan dijawab dengan baik oleh peserta didik sehingga evaluasi dapat dilakukan secara objektif dan efektif.

Hasil validitas yang berada pada kategori sangat valid juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pendidikan agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills* yang merupakan inovasi yang layak diterapkan di sekolah dasar. Validitas tinggi pada aspek bahasa, media, dan materi sekaligus membuktikan bahwa instrumen telah sesuai dengan tujuan pengembangan, yaitu menghasilkan alat evaluasi digital yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dengan demikian, instrumen evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills* yang berbantuan Kahoot dapat dilanjutkan pada tahap uji praktikalitas dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

3. Uji Praktikalitas Media

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media evaluasi pembelajaran PAI berbasis HOTS berbantuan Kahoot dapat digunakan secara mudah, praktis, dan bermanfaat oleh guru maupun peserta didik. Praktikalitas menjadi aspek penting dalam penelitian pengembangan, karena media yang valid

secara materi, media, maupun bahasa belum tentu efektif apabila sulit dioperasikan atau tidak diterima pengguna. Oleh karena itu, penilaian praktikalitas berfungsi untuk memastikan media Kahoot benar-benar layak digunakan dalam kegiatan evaluasi di kelas.

Hasil uji praktikalitas oleh guru menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh persentase 100%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media Kahoot sangat menarik, mudah digunakan, serta memudahkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Seluruh aspek seperti kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, kepraktisan pengoperasian, kejelasan instruksi, kemampuan media dalam menyajikan soal-soal HOTS, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran berada pada nilai maksimal. Hal ini mengindikasikan bahwa guru merasa media Kahoot tidak hanya mudah dioperasikan, tetapi juga mendukung tujuan pembelajaran PA terutama dalam menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Guru juga menilai bahwa penggunaan Kahoot membantu menciptakan suasana evaluasi yang lebih hidup, interaktif, dan tidak monoton seperti metode evaluasi konvensional yang selama ini digunakan. Kepraktisan media ini sangat membantu guru dalam menghemat waktu penyusunan, penyajian, dan penilaian soal, karena platform Kahoot secara otomatis menampilkan skor dan analisis jawaban. Hal ini menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran PAI di SDN 156 Wonosari.

Selain guru, peserta didik juga memberikan penilaian yang sangat positif terhadap penggunaan media Kahoot. Berdasarkan data penilaian 33 peserta didik,

diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 87,06%, termasuk dalam kategori praktis. Peserta didik menilai bahwa media Kahoot menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman evaluasi yang berbeda dari biasanya. Hampir seluruh aspek yang dinilai, seperti kemenarikan tampilan, kemudahan memahami soal, kejelasan bahasa, kenyamanan tampilan visual, kelancaran penggunaan, serta kebermanfaatan media dalam membantu mengingat kembali materi pelajaran, memperoleh nilai tinggi dari peserta didik.

Penilaian peserta didik ini mencerminkan bahwa Kahoot berhasil menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan dan kompetitif, tanpa mengurangi esensi kognitif tingkat tinggi yang ingin dicapai melalui butir-butir soal HOTS. Banyak peserta didik yang merasa lebih termotivasi untuk mengikuti evaluasi pembelajaran karena tampilannya yang menarik serta sistem permainan yang memberikan tantangan dan dorongan untuk berpikir lebih kritis. Tidak adanya hambatan teknis yang berarti juga menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan dengan lancar pada kondisi kelas di SDN 156 Wonosari.

Jika dibandingkan dengan metode evaluasi tradisional seperti tes tertulis berbasis kertas, Kahoot memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan mendukung gaya belajar peserta didik masa kini yang lebih akrab dengan teknologi digital. Hal ini selaras dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan integrasi teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi.

Secara keseluruhan, hasil uji praktikalitas guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media evaluasi pembelajaran PAI berbasis HOTS berbantuan Kahoot tidak hanya memenuhi aspek validitas, tetapi juga sangat layak digunakan

dalam konteks kelas. Media ini terbukti mudah digunakan, menarik, dan mendorong partisipasi aktif baik dari guru maupun peserta didik. Dengan dukungan hasil praktikalitas yang sangat tinggi, media ini dapat direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran PAI, terutama untuk mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Terkait proses pengembangan media, penelitian ini melalui empat tahapan model 4D, yaitu define, design, develop, dan disseminate terbatas. Pada tahap define ditemukan bahwa evaluasi pembelajaran PAI masih menggunakan soal kognitif rendah dan media konvensional. Tahap design menghasilkan perancangan kisi-kisi, indikator HOTS (C4–C6), butir soal, serta tampilan media Kahoot yang sesuai dengan kompetensi dasar. Tahap develop menghasilkan produk instrumen yang telah direvisi berdasarkan masukan ahli. Produk kemudian diuji coba dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Proses ini menunjukkan bahwa pengembangan telah dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan sesuai prosedur pengembangan media pembelajaran.

2. Hasil uji validitas, instrumen divalidasi oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berada pada kategori valid hingga sangat valid. Ahli materi memberikan rata-rata koefisien Aiken's V sebesar 0,70 (valid), dan ahli media memberikan nilai rata-rata 0,91 (sangat valid). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan layak digunakan dari segi materi, tampilan media, maupun kebahasaan.

3. Hasil uji Praktikalitas menunjukkan bahwa media evaluasi Kahoot sangat mudah digunakan dan diterima oleh guru dan peserta didik. Guru memberikan penilaian 100% pada seluruh aspek (kategori sangat praktis), sedangkan peserta didik memberikan nilai rata-rata 87,06% (kategori praktis). Hal ini

mengindikasikan bahwa instrumen evaluasi berbasis Kahoot tidak hanya valid, tetapi juga praktis, menarik, dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses evaluasi

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa instrumen evaluasi Pendidikan Agama Islam berbasis Higher Order Thinking Skills dengan bantuan Kahoot valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta hasil belajar peserta didik, terdapat beberapa implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Pertama, penelitian ini menekankan perlunya perubahan paradigma evaluasi dari model tradisional yang dominan pada kemampuan berpikir rendah menuju evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills*, yang menuntut kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi peserta didik. Integrasi teknologi digital seperti Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa.

Kedua, temuan penelitian memberikan bukti empiris bahwa pemanfaatan media digital dalam evaluasi pembelajaran merupakan strategi efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan sarana dan pelatihan teknologi bagi guru agar implementasinya dapat dilakukan secara optimal dan berkesinambungan.

Ketiga, penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi yang selaras dengan kurikulum dan karakteristik

peserta didik sekolah dasar. Instrumen yang dikembangkan tidak hanya menilai aspek kognitif tingkat tinggi, tetapi juga memungkinkan penilaian yang lebih objektif, cepat, dan terukur, sehingga menjadi model evaluasi yang relevan dalam pembelajaran abad 21.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan dasar bahwa penggunaan media Kahoot sebagai instrumen evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills* layak dijadikan alternatif strategi evaluasi Pendidikan Agama Islam, untuk membangun pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru pendidikan agama Islam, media evaluasi berbasis Kahoot dapat dijadikan alternatif evaluasi yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan serta kemampuan berpikir kritis siswa. Guru diharapkan memanfaatkan platform Kahoot secara konsisten dan kreatif dalam proses pembelajaran.

2. isarankan untuk menyediakan dukungan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, seperti akses internet dan perangkat digital, guna menunjang penerapan media evaluasi berbasis *Higher Order Thinking Skills* secara berkelanjutan. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini terbatas pada satu sekolah dan skala terbatas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diharapkan dapat mengembangkan media

evaluasi serupa dengan cakupan lebih luas, menambah variasi soal HOTS, serta mengintegrasikan dengan kurikulum Merdeka secara lebih mendalam.

3. hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam merancang instrumen evaluasi Pendidikan Agama Islam yang menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui integrasi teknologi pendidikan yang menarik, menyenangkan, dan kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- Affan, Muhammad. *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Di SMK Islam 1 Blitar*. 2014.
- Alifha, Nur, Dan Andi Arif Pamessangi. "Implementasi Metode Outdoor Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas VIII SMPN 13 Palopo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 14, No. 1 (2025): 51–57.
- Ariffiando, Nady Febri. *Internalisasi Nilai Peduli Sosial Melalui Diskusi Moral Kisah Rasulullah Di Sekolah Dasar*. 2018.
- Arifin, Syamsul, Nurul Abidin, Dan Fauzan Al Anshori. "Kebijakan Merdeka Belajar Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Desain Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 7, No. 1 (2021): 1.
- Asda, Eka Frima, Dan Iryani Iryani. *Validitas Dan Praktikalitas Modul Titirasi Asam Dan Basa Berbasis Inkuiri Terbimbing Dilengkapi Soal-Soal Tipe HOTS*. 2 (2020): 12–17.
- Azizah, Nur, Dan Muhammad Zainudin. "Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Di SMK Muhammadiyah 1 Dan SMK Muhammadiyah 2 Kota Palembang)." *Edification Journal : Pendidikan Agama Islam* 2, No. 2 (2020): 2.
- Benthall, Jonathan CM. "The Care Of Orphans In The Islamic Tradition, Vulnerable Children, And Child Sponsorship Programs." *Journal Of Muslim Philanthropy & Civil Society* 3, No. 1 (2019).
- Daryanes, Febblina, Diah Anugrah Dipuja, Dan Fitra Suzanti. "Peningkatan Kemampuan Penguasaan Teknologi Melalui Penggunaan Aplikasi Kahoot Dan Quizizz Bagi Guru Pada Proses Evaluasi Pembelajaran Daring." *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, Advance Online Publication, 2022.
- Daryanes, Febblina, dan Deci Ririen. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa." *Journal of Natural Science and Integration*, advance online publication, 2020.
- DeJonckheere, M., dan L. Vaughn. "Semistructured interviewing in primary care research: a balance of relationship and rigour." *Family Medicine and Community Health* 7 (2019).
- Fahrudin, Rifqi, Riyadi Sollikhin, dan Anisatul Masruroh. "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi Artificial Intelligence Untuk

- Meningkatkan Interaksi Siswa.” *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, advance online publication, 2024.
- Faisal, Iman Agus. *Evaluasi Program Pembelajaran Pada Kompetensi Keahlian Bisnis Konstruksi Properti Di Smk Negeri 1 Singosari*. 2018.
- Fajar, R., dan Syilvia Wenni. “Perception Of Stie Muhammadiyah Jambi Students Toward Kahoot As Medium For Learning English.” *Journal Of Language Education and Development (JLed)*, advance online publication, 2019.
- Faradhiba, Devina Putri, dan Nurul Latifatul Inayati. “Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri.” *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): .
- Frikas, Shuci Aulya, K. Nurdin, Muh Yamin, Hera Nasruddin, Alauddin Alauddin, dan M. Zuljalal Hamdany. “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024).
- Haka, Nukhbatul Bidayati, Rizka Yohana, dan Laila Puspita. “Technological Pedagogical Content Knowledge Mahasiswa Calon Guru Biologi Dalam Menyusun Perangkat Evaluasi Pembelajaran.” *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, advance online publication, 2020.
- Halimah, Siti. “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan.” *Jurnal Al-Murabbi*, advance online publication, 2021.
- Hamzah, Hainora, M. I. Hamzah, dan Hafizhah Zulkifli. “Systematic Literature Review on the Elements of Metacognition-Based Higher Order Thinking Skills (HOTS) Teaching and Learning Modules.” *Sustainability*, advance online publication, 2022.
- Hasanah, Elda Elrin. *Kemampuan Guru Geografi Dalam Mengevaluasi pembelajaran Berdasarkan Standar Proses Pada Smanegeri Dan Swasta Di Kota Bandar Lampung tahun Pelajaran 2018/2019*. 2019.
- Hasriadi, Hasriadi, St Marwiyah, Muhammad Ihsan, dkk. “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara.” *Madaniya* 4, no. 2 (2023).
- Helmawati, A’yun. *Pengaruh fun outbound dalam meningkatkan perilaku asertif anak yatim di Griya Yatim Perak*. 2015.
- Herianto, Edy, M. Ismail, D. Dahlan, M. Mustari, dan Sawaludin Sawaludin. “Pengembangan Model Pembelajaran Portofolio Berbasis Hots Di Sekolah

- Menengah Pertama.” *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, advance online publication, 2022..
- Ilham, Dodi, Baderiah, Abdul Pirol, Erwatul Efendi, dan Muh Firgiawan Kasman. *Pendidikan Islam Indonesia Konstruksi Kritis Masyarakat Multikultural dalam Era Globalisasi*. Cipta Media Nusantara, 2024.
- Ismail, Muhd Al-Aarifin, Anisa Ahmad, J. Mohammad, Nik Mohd Rizal Mohd Fakri, M. Nor, dan Mohamad Najib Mat Pa. “Using Kahoot! as a formative assessment tool in medical education: a phenomenological study.” *BMC Medical Education* 19 (2019).
- Khasanah, N. *Pengamalan pendidikan agama Islam melalui muatan lokal keputrian di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) PGRI (Persatuan Guru Republik Indonesia) 3 Malang*. 2016.
- Khikmiah, Jazilatul. *Peran Yayasan Yatim Piatu Siti Fatimah Desa Kulak Nogosari Kecamatan Pandaan-Pasuruan dalam pembinaan akhlak pada anak asuh*. 2016.
- Khotimah, Khusnul, Lestari Retnawati, Miftahul Jannah, dan Diana Rahmasari. “Validitas Media Interaktif Pembelajaran Membaca Permulaan Berbantuan Powerpoint Berdasarkan Pendekatan Balanced Literacy Approach.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023).
- Kurnia, Lani Dwi, S. Haryati, dan R. Linda. “Pengembangan Instrumen Evaluasi Higher Order Thinking Skills Menggunakan Quizizz Pada Materi Termokimia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, advance online publication, 2022.
- Liana, Nur, Sukirman Sukirman, dan Ervi Rahmadani. “Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keterampilan Membaca Cerita Pendek Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024).
- Mahsun, Mahsun, N. Handayani, Dan Khamim Saifuddin. “Keberfungsian Agama Dalam Keluarga Beda Agama Perspektif Pendidikan Agama Islam.” *Widyadewata*, advance online publication, 2023.
- Misrom, Noor Suhaily Binti, Abdurrahman Sani Muhammad, Abdul Halim Abdullah, S. Osman, Mohd Hilmi Hamzah, dan A. Fauzan. “Enhancing Students’ Higher-Order Thinking Skills (HOTS) Through an Inductive Reasoning Strategy Using Geogebra.” *Int. J. Emerg. Technol. Learn.* 15 (2020).
- Mochamad, Ardhani, Erry Utomo, dan Retno Widyaningrum. “Pengembangan Online Course Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan

- Bagi Siswa Kelas XI Di SMKN 53 Jakarta Jurusan TKJ.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, advance online publication, 2024.
- Munawir, Ahmad, dan Nurdin Kaso. “Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Konsep Bunyi Di Sekolah Dasar.” *Didaktika : Jurnal Kependidikan* 14, no. 2 (2020).
- Muqdamien, Birru, Umayah Umayah, Juhri Juhri, dan Desty Puji Raraswaty. “Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun.” *Intersections* 6 (2021).
- Neneng, Neneng, Siti Qomariyah, Najrul Jimatul Rizki, Rima Erviana, dan Rubi Babullah. “Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Almuhajirin Perum Baros Kencana Kota Sukabumi.” *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 3 (2023).
- Nike Anggraini, Budiyono. “Analysis of higher order thinking skills students at junior high school in Surakarta.” *Journal of Physics: Conference Series* 1211 (2019).
- Puspita, Bila. “Evaluasi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Inklusi Citra Bakti* 2, no. 1 (2024).
- Ramadhani, Z., Depict Pristine Adi, dan Zamhaqiyullah. “Deradikalisasi Agama Melalui Internalisasi Pendidikan Inklusif-Multikultural.” *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, advance online publication, 2020.
- Rifa’i, Muhammad, Mega Utami Hasibuan, Zamaiah, dan Siti Fatimah Sitorus. “Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.” *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, advance online publication, 2023.
- Rizky, A., Hamsi Mansur, dan Rabiatal Adawiah. *Evaluasi Media Pembelajaran E-Book Pada Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Menengah Pertama*. 1 (2020).
- Salmawati, Salmawati, A. Riawarda, dan Dodi Ilham. “Pengembangan Modul Ajar PAI Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas VII SMPN 7 Satap Malangke.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (2024): 4.
- Saptono, Ari, S. Suparno, A. Wibowo, E. Ahman, I. Ismiyati, dan Deni Sukayugi. “An Analysis of Higher-Order Thinking Skills (HOTS) in the Learning of Economics.” *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, advance online publication, 2020.

- Saputra, Aidil. "Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Smp." *Jurnal Genta Mulia* 13, no. 2 (2022).
- Selaras, Ganda Hijrah, Y. Ahda, H. Alberida, dan Tri Wahyuni. *The Validity and Reliability of The Instrument Assessment of Higher Order Thinking Skill on The Biological Scope Materials*. 3 (2019).
- Sholikah, Ernis, Supriyadi Supriyadi, dan Nuraeningsih Nuraeningsih. *Relationship Between Higher-Order Thinking Skills (Hots) And English Achievement*. 4 (2021).
- Slamet, Imam Anas Hadi Indah. "Penerapan Hidden Curriculum Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Islami Peserta Didik Kelas X Sma Islam Sudirman Kaliangkrik Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2021/2022." *Inspirasi (Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam)*, advance online publication, 2024.
- Tahaha, Hisban, dan Edhy Rustan. "Orientasi religiusitas dan efikasi diri dalam hubungannya dengan kebermaknaan pendidikan agama Islam pada mahasiswa IAIN Palopo." *Jurnal Studi Agama Dan Masyarakat* 13, no. 2 (2017).
- Takwin, Ira, Rosdiana Rosdiana, dan Mirnawati Mirnawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar." *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry* 1, no. 2 (2024).
- Tasrif, T. "Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, advance online publication, 2022.
- Wang, Alf Inge, dan Rabail Tahir. "The effect of using Kahoot! for learning - A literature review." *Comput. Educ.* 149 (2020).
- Yolanda, Fitriana, dan Putri Wahyuni. "Pengembangan bahan ajar berbantuan macromedia flash." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 4, no. 2 (2020).

L
A
M
P
I
R
A
N

1. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Kampus 2 Jalan Bittu Kel. Barandai Kec. Bura Kota Palopo Sulawesi Selatan 91914 Email: ftik@uinpalopo.ac.id Web: https://ftik-uinpalopo.ac.id
Nomor : B- 2022 /Un.38/FTIK/HM.01/07/2025 Lampiran : - Perihal : Permohonan Surat Izin Penelitian	Palopo, 30 Juli 2025
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab Luwu Utara di Masamba	
<i>Assalamu Alaikum Wr. Wb.</i>	
Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):	
Nama : Nur Kurniawati NIM : 2102010068 Program Studi : Pendidikan Agama Islam Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik : 2024/2025	
akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul: "Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis Hots Berbantuan Kahoot di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara" . Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.	
Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.	
<i>Wassalamu Alaikum Wr. Wb.</i>	
Dekan,  Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. NIP 196705162000031002	

2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 156 WONOSARI
 Alamat : Jln.Salak Desa Wonosari, Kec. Sukamaju , Kab. Luwu Utara (92963)

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 400.3.5.09/101/UPT.SDN.156/IX/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPT SD Negeri 156 Wonosari, menerangkan bahwa :

Nama	: NUR KURNIAWATI
NIM	: 2102010068
Fakultas	: TARBIYAH DAN ILMU GURU
Jurusan	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi	: Evaluasi Pembelajaran PAI Berbasis HOTS Berbatuan Kahot di UPT SD Negeri 156 Wonosari Kab. Luwu Utara

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di UPT SD Negeri 156 Wonosari pada tanggal 26 September 2025.

Surat keterangan ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

DIKELUARKAN DI : Wonosari

TANGGAL : 26 September 2025

KEPALA SEKOLAH



KASMUR, S.Pd

Nip. 197904152006041014



3. Wawancara Guru

Wawancara Guru

1. Bagaimana Ibu/Bapak selama ini melakukan evaluasi pembelajaran PAI di kelas, khususnya terkait kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS)?
2. Apakah Ibu/Bapak sudah pernah menggunakan media digital seperti Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran PAI? Jika sudah, bagaimana pengalaman penggunaannya?
3. Menurut Ibu/Bapak, sejauh mana soal-soal PAI yang diberikan selama ini sudah mengukur kemampuan analisis, evaluasi, dan kreativitas peserta didik?
4. Apa saja kesulitan yang Ibu/Bapak hadapi ketika menyusun soal-soal HOTS pada mata pelajaran PAI?
5. Bagaimana respon peserta didik ketika diberikan evaluasi berbasis teknologi atau berbasis permainan (game-based learning) seperti Kahoot?
6. Dalam pandangan Ibu/Bapak, apa manfaat terbesar dari penggunaan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran PAI?
7. Apakah terdapat kendala teknis seperti jaringan internet, perangkat, atau pemahaman siswa ketika menggunakan Kahoot untuk evaluasi?
8. Bagaimana Ibu/Bapak menilai keefektifan evaluasi berbasis HOTS dibandingkan evaluasi konvensional yang hanya mengukur level kognitif rendah?
9. Menurut Ibu/Bapak, apa saja peningkatan yang terlihat pada siswa setelah mengikuti evaluasi pembelajaran berbasis HOTS menggunakan Kahoot?
10. Apa harapan atau saran Ibu/Bapak terkait pengembangan media evaluasi PAI berbasis HOTS di masa yang akan datang?

4. Wawancara peserta didik

Wawancara untuk peserta didik

1. Bagaimana menurutmu cara guru memberikan evaluasi atau soal-soal pada pelajaran PAI selama ini? Mudah, sedang, atau sulit?
2. Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi Kahoot saat belajar atau saat menjawab soal di kelas?
3. Bagaimana perasaanmu ketika mengerjakan soal PAI menggunakan Kahoot? Apakah lebih menyenangkan dibandingkan cara biasa?
4. Menurutmu, apakah soal-soal yang muncul di Kahoot membuat kamu lebih berpikir keras atau berbeda dibandingkan soal biasa?
5. Apakah kamu merasa lebih semangat belajar PAI ketika evaluasi dilakukan dengan Kahoot yang berbentuk permainan?
6. Apa kesulitan yang kamu rasakan ketika mengerjakan soal Kahoot (misalnya jaringan, waktu soal terlalu cepat, atau soal terlalu sulit)?
7. Menurutmu, apakah Kahoot membantu kamu memahami materi PAI lebih baik? Mengapa?
8. Apa bagian yang paling kamu sukai dari evaluasi menggunakan Kahoot? (misalnya warna, musik, skor, kompetisi, dll.)
9. Apakah kamu merasa lebih mudah mengingat materi PAI setelah mengerjakan soal dengan Kahoot?
10. Menurutmu, apakah sebaiknya Kahoot digunakan lagi di kelas untuk mengevaluasi pelajaran PAI di masa mendatang? Mengapa?

5. Lembar Validasi Instrumen penilaian

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN

Peneliti : Nur Kurniawati

Judul Penelitian : Evaluasi Pembelajaran Pai Berbasis Hots Berbantuan Kahoot di SDN 156 Wonoasri Kab. Luwu Utara

Informasi Umum

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.

Jabatan :

Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian;
2. Penilaian dimulai dari rentang "Sangat Setuju" sampai "Tidak Setuju", silahkan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Skor	Keterangan
1	Sangat kurang baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat baik

3. Komentar dan saran Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas ketersediaan Ibu untuk mengisi lembar angket ini.

Tabel Penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan				
		5	4	3	2	1
I	Petunjuk					
	1. Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas		✓			
	2. Kriteria penilaian dinyatakan dengan jelas		✓			
II	Isi					
	1. Pernyataan dinyatakan dengan jelas		✓			

	2. Kesesuaian pertanyaan dengan instrument yang akan dilakukan			✓		
III	Bahasa					
	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia		✓			
	2. Kalimat yang digunakan mudah dipahami		✓			

Komentar/Saran : Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

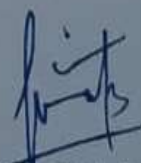
- Perbaiki petunjuk pengisian terutama saat menyebutkan media yg akan divalidasi

Kesimpulan

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Palopo, Juli, 2025

Validator,



Bungawati, S.Pd., M.Pd.
NIP.199311282020122014

6. Lembar Validasi Ahli Materi/Soal

LEMBAR VALIDASI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS HOTS BERBANTUAN KAHOOT DI SDN 156 WONOSARI KAB. LUWU UTARA

A. Identitas

Nama Validator : Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.I.

Bidang Keahlian : Validator Materi

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul "*Evaluasi Pembelajaran Pai Berbasis Hots Berbantuan Kahoot di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara*" oleh Nur Kurniawati NIM 210201006 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator materi.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak terhadap media evaluasi pembelajaran PAI Berbasis Hots Berbantuan Kahoot dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik

2 = Kurang Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi				
	a. Media yang dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran.			✓	
	b. Media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓

c. Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.			✓	
d. Soal mudah untuk dipahami.				✓
e. Pokok soal dirumuskan dengan singkat dan jelas.			✓	
f. Soal sesuai dengan materi pembelajaran				✓
g. Soal yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.			✓	
h. Soal tidak bias dan dapat digunakan untuk semua siswa secara adil			✓	
i. Soal memiliki rumusan jelas, tidak ambigu, sesuai kaidah penulisan.			✓	

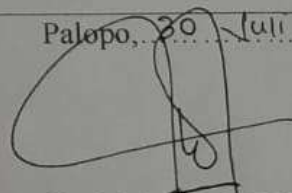
E. Komentor/Saran

Jika Bapak merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

F. Kesimpulan

✓	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 30 Juli 2022



Dr. Makmur, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198401152019031006

7. Lembar Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS HOTS BERBANTUAN KAHOOT DI SDN 156 WONOSARI
KAB. LUWU UTARA**

A. Identitas

Nama Validator : Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd
Bidang Keahlian : Validator Media

B. Pengantar

Dalam rangka menyusun proposal skripsi dengan judul "*Evaluasi Pembelajaran Pai Berbasis Hots Berbantuan Kahoot di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara*" oleh Nur Kurniawati NIM 2102010068 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Oleh sebab itu peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator media.

C. Petunjuk

Beri tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Ibu terhadap media media evaluasi pembelajaran PAI Berbasis Hots Berbantuan Kahoot dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Baik
2 = Kurang Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media				
	a. Tampilan media evaluasi berbasis Kahoot menarik perhatian peserta didik.				✓
	b. Media evaluasi berbasis Kahoot stabil saat digunakan (tidak mudah error).				✓

	c. Tampilan visual (warna, ikon, tata letak) dalam Kahoot menarik dan tidak membingungkan.				✓
	d. Soal-soal dalam media evaluasi sesuai dengan materi PAI yang diajarkan.				✓
	e. Format tampilan soal dan jawaban dalam Kahoot jelas dan mudah dipahami.				✓
	f. Media evaluasi Kahoot dapat digunakan berulang kali.				✓
	g. Media evaluasi mudah diakses dan dioperasikan oleh guru dan siswa.			✓	
	h. Tampilan perpaduan warna dalam Kahoot jelas dan mendukung keterbacaan.				✓
2	Daya Tarik				
	a. Penggunaan Kahoot menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti evaluasi.				✓
	b. Kahoot dapat membantu mengurangi kesalahpahaman dalam memahami soal.			✓	
	c. Evaluasi berbasis Kahoot menambah pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.				✓
	d. Kahoot membuat peserta didik lebih antusias dan aktif dalam mengikuti evaluasi.				✓
3	Ilustrasi				
	a. Ilustrasi/ikon/gambar pada Kahoot relevan dengan materi yang diujikan.				✓
	b. Ilustrasi dalam media evaluasi membantu peserta didik membayangkan situasi nyata.			✓	

E. Komentor/Saran

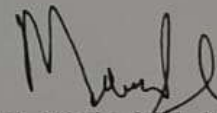
Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini.

- Durasi mengambar terlalu singkat
- Background dibuat lebih menarik.

F. Kesimpulan

☐	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
☒	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
☐	Tidak layak digunakan

Palopo, 31 - 7 - 2025



Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd
NIP. 199008192020121009

8. Lembar Angket Uji Praktikalitas Guru

ANGKET PRAKTIKALITAS UNTUK GURU TERHADAP MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN KAHOOT

A. Identitas Guru

Nama Guru : KISMATIATUN Syahid
Sekolah : UPT SDN 156 WONOSARI

B. Pengantar

Survey ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian guru terhadap media Evaluasi pembelajaran Kahoot berbasis *game*, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam meluangkan waktunya untuk membaca dan mengisi koesioner/angket ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

D. Tabel Penilaian

NO	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Evaluasi pembelajaran PAI pada materi menyayangi anak yatim menjadi lebih menarik dengan bantuan media Kahoot.	✓			
2.	Media evaluasi berbasis Kahoot memudahkan siswa memahami pentingnya menyayangi anak yatim.	✓			

3.	Media Kahoot mudah digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses evaluasi.	✓				
4.	Media evaluasi Kahoot dapat digunakan dengan lancar tanpa banyak kendala teknis.	✓				
5.	Tampilan visual Kahoot (warna, desain, dan ikon) menarik dan memotivasi siswa.	✓				
6.	Tata letak dan ukuran teks dalam Kahoot mudah dibaca oleh peserta didik.	✓				
7.	Soal-soal dalam Kahoot sesuai dengan materi menyayangi anak yatim yang telah diajarkan.	✓				
8.	Soal-soal Kahoot mudah dipahami dan sesuai dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).	✓				
9.	Bahasa yang digunakan dalam soal Kahoot sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD..	✓				
10.	Ilustrasi dan gambar dalam Kahoot mendukung pemahaman siswa terhadap materi menyayangi anak yatim.	✓				

E. Saran/Komentar

Semoga Kita bisa mengikuti / meneladani
 Rasulullah saw. menyayangi anak yatim dengan
 tulus dan bisa memberikan bantuan sesuai kemampuan

Wonosari, 26 September 2025

Guru PAI,

(.....
 Hamza.....)

9. Lembar Angket Uji Praktikalitas Peserta Didik

ANGKET PRAKTIKALITAS UNTUK PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN *KAHOOT*

A. Identitas Responden

Nama Responden: *Arfa Bodions*
Kelas : *5*

B. Pengantar

Survey ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penilaian peserta didik terhadap media evaluasi pembelajaran *Kahoot*, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan responden dalam meluangkan waktunya untuk membaca dan mengisi koesioner/angket ini.

C. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda check list (✓) pada kolom jawaban yang dianggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

D. Tabel Penilaian

NO	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Evaluasi pembelajaran PAI pada materi Menyayangi Anak Yatim menjadi lebih menarik dengan bantuan media Kahoot berbasis IIOTS.	✓			
2.	Penggunaan Kahoot berbasis HOTS memudahkan saya memahami materi PAI.	✓			
3.	Soal-soal HOTS pada Kahoot menantang dan mendorong saya berpikir lebih kritis.	✓			

4.	Saya merasa lebih tertarik saat mengerjakan evaluasi melalui Kahoot dibandingkan cara biasa.	✓				
5.	Tampilan media evaluasi Kahoot menarik dan mudah digunakan.	✓				
6.	Media evaluasi Kahoot dapat diakses dan dioperasikan dengan lancar.	✓				
7.	Saya dapat memahami soal-soal HOTS di Kahoot dengan baik.	✓				
8.	Bahasa yang digunakan dalam soal Kahoot sederhana dan mudah dipahami.	✓				
9.	Saya merasa tidak bosan saat mengikuti evaluasi pembelajaran PAI dengan media Kahoot.	✓				
10.	Penggunaan Kahoot membantu saya mengingat kembali materi yang telah dipelajari.	✓				

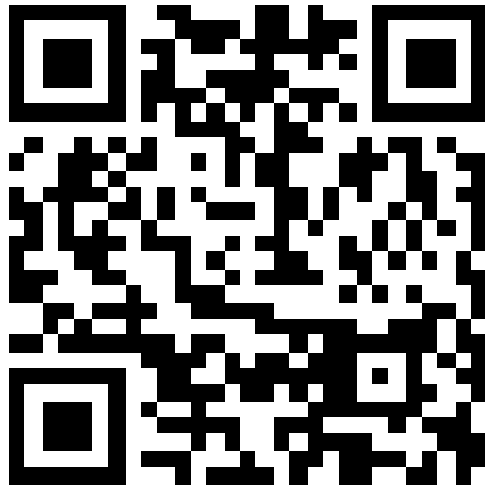
E. Saran/Komentar

.....

Wonosari, 2025

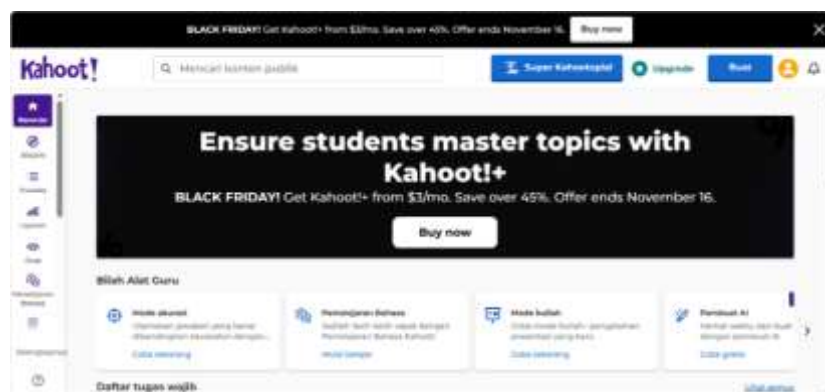
Responden,

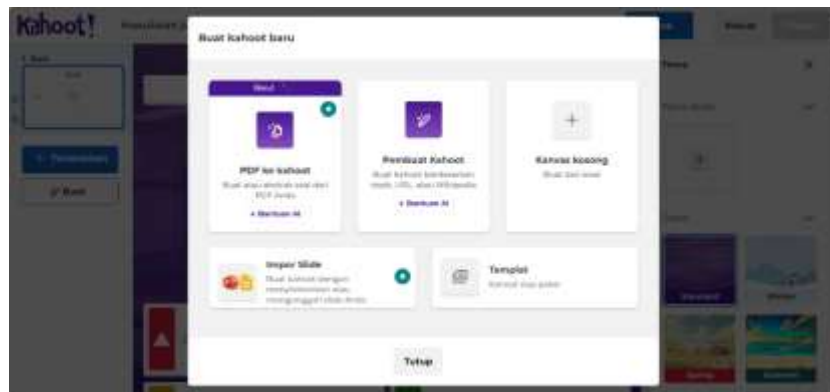
()



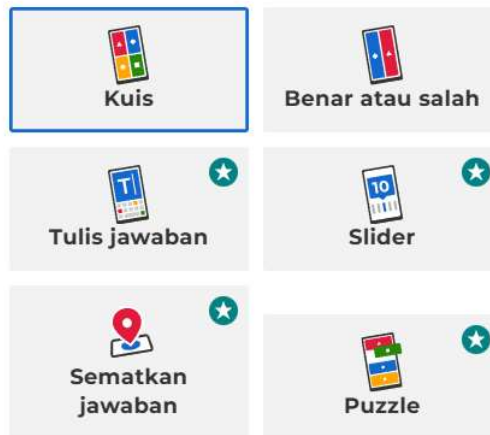
Barcode Angket Praktikalitas Peserta Didik

10. Tampilan Media Kahoot





Uji pengetahuan



Kumpulkan pendapat



11. Soal

Soal Benar atau salah Materi menyayangi anak yatim

1. Islam menganjurkan menyayangi anak yatim karena mereka membutuhkan kasih sayang dan keadilan sosial.
2. Jika melihat teman menertawakan anak yatim, sebaiknya kita diam saja agar tidak ikut masalah.
3. Menyayangi anak yatim dapat menumbuhkan empati dan tanggung jawab sosial dalam diri seseorang.
4. Jika melihat teman menertawakan anak yatim, diam saja agar tidak ikut masalah merupakan sikap yang benar.
5. Mengajak teman-teman membuat kegiatan sosial di sekolah adalah cara menunjukkan kasih sayang kepada anak yatim.
6. Sebagai ketua kelas, membiarkan anak yatim menyendiri agar tidak merasa dikasihani adalah tindakan yang benar.
7. Membuat program donasi dan kunjungan sosial adalah ide kegiatan yang baik untuk membantu anak yatim.
8. Menyumbang besar ke panti asuhan sambil menghina anak yatim tetap dianggap perbuatan baik.
9. Mengadakan kelas tambahan dengan bantuan guru sukarelawan adalah cara kreatif untuk menyemangati anak yatim belajar.
10. Nabi Muhammad SAW disebut teladan dalam menyayangi anak yatim karena beliau juga yatim dan selalu peduli kepada mereka.

Kisi-Kisi Soal HOTS (C4–C6)**Materi:** Menyayangi Anak Yatim**Kelas:** V**Bentuk Soal:** Benar – Salah**Jumlah Soal:** 10**Ranah Kognitif:** C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Mencipta)

No	Indikator HOTS	Level Kognitif	Deskripsi Indikator	Nomor Soal
1	Menganalisis (C4)	C4	Menganalisis alasan Islam menganjurkan menyayangi anak yatim sebagai bentuk kasih sayang dan keadilan sosial.	1
2	Mengevaluasi (C5)	C5	Mengevaluasi perilaku ketika melihat teman menertawakan anak yatim.	2, 4
3	Menganalisis (C4)	C4	Menganalisis dampak menyayangi anak yatim terhadap perkembangan empati dan tanggung jawab sosial.	3
4	Mengevaluasi (C5)	C5	Mengevaluasi tindakan sosial yang tepat dalam konteks kepedulian terhadap anak yatim.	5, 6
5	Mencipta (C6)	C6	Mengusulkan ide kegiatan kreatif dalam membantu anak yatim.	7, 9
6	Mengevaluasi (C5)	C5	Menilai keikhlasan dan etika dalam bersedekah atau memberi bantuan.	8
7	Menganalisis (C4)	C4	Menganalisis alasan Nabi Muhammad SAW menjadi teladan dalam menyayangi anak yatim.	10

12. Dokumentasi Penelitian



Memberikan Surat Izin meneliti Kepada Kepala Sekolah



Mengamati Proses Pembelajaran



Menjelaskan Cara Penggunaan Kahoot



Pembagian angket praktikalitas



Menjelaskan proses pemakaian Kahoot kebeberapa Guru

RIWAYAT HIDUP



Nur Kurniawati, lahir di Wonosari pada tanggal 14 Juli 2003.

Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Taslan dan ibu Suminah. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Desa Wonosari, Kecamatan Sukamaju, Kabupaten Luwu utara. Pendidikan Sekolah Dasar

penulis diselesaikan pada tahun 2015 di SDN 156 Wonosari. Kemudian di tahun yang sama menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama di MTs Bustanul Ulum hingga tahun 2018, pada tahun yang sama juga penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di MA Al-Falah Lemahabang penulis aktif dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler diantaranya; Teater dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis mendaftar menjadi salah satu mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. kemudian menyelesaikan studi pada tahun 2025 dengan judul skripsi “**Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS berbantuan Kahoot di SDN 156 Wonosari Kab. Luwu Utara**”. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Contact Person Penulis : <i>nurkurniawati62@gmail.com</i>
