DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 10, No. 1 Februari 2026, Hal. 322-332
DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i1.27303

Assistance in Making HOTS-based Instruments with That Quiz Application

Pendampingan Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Berbantu Aplikasi *That Quiz*

Dian Eka Amrina*[1], Riswan Jaenudin[2], Ikbal Barlian[3], Siti Fatimah[4], Dwi Hasmidyani[5], Muhammad Akbar Budiman[6]
[1,2,3,4,5,6]Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya
E-mail: dianekaa@fkip.unsri.ac.id[1], riswanjaenudin@fkip.unsri.ac.id[2], ikbalbarlian@fkip.unsri.ac.id[3], siti_fatimah@fkip.unsri.ac.id[4], dwi_hasmidyani@fkip.unsri.ac.id[5], muhammadakbarbudiman@fkip.unsri.ac.id[6]

Abstract

Lack of understanding and skills of the target audience in creating HOTS-based assessment instruments assisted by IT. Interview results show that the target audience has participated in HOTS-based assessment instruments design training activities. However, this has not been accompanied by using the online quiz application, namely That Quiz. The target audience for this community service activity consists of 20 high school teachers in Lubuk Linggau City who are members of the Economic MGMP. This community service is technical assistance. The service activity began by providing the target audience with knowledge about creating a HOTS assessment instrument assisted by the that quiz application. Then, proceed with assistance in creating HOTS questions and using the that quiz application. The increase in knowledge experienced by the target audience was 0.64 in the medium category. This is also supported by the products produced by the target audience, which are categorized as very good with an average of 83%. The target audience can understand and apply the creation of HOTS-based assessment instruments with that quiz application.

Keywords: *Assessment Instruments, HOTS, That Quiz*

Abstrak

Kurangnya pemahaman dan keterampilan khalayak sasaran dalam membuat instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu IT. Hasil Wawancara menunjukkan bahwa khalayak sasaran pernah mengikuti kegiatan pelatihan perancangan instrumen penilaian berbasis HOTS. Namun hal tersebut belum di iringi dengan penggunaan Aplikasi kuis online yaitu That Quiz. Khalayak sasaran pada kegiatan pengabdian ini terdiri dari 20 orang guru SMA di Kota Lubuk Linggau yang tergabung dalam MGMP Ekonomi. Pengabdian ini merupakan pendampingan teknis, diawali dengan memberikan khalayak sasaran pengetahuan mengenai konsep pembuatan instrumen penilaian HOTS berbantu Aplikasi that quiz. Kemudian dilanjutkan dengan pendampingan pembuatan soal HOTS dan penggunaan Aplikasi that quiz. Peningkatan pengetahuan yang dialami khalayak sasaran yaitu 0,64 dengan kategori sedang. Hal tersebut juga didukung oleh produk yang dihasilkan khalayak sasaran yaitu terkategori sangat baik dengan rata-rata 83%. Hal tersebut menunjukkan bahwa khalayak sasaran dapat memahami dan mengaplikasikan pembuatan instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu aplikasi that quiz.

Kata kunci: *Instrumen Penilaian, HOTS, That Quiz*

1. PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka memperkenalkan dunia pendidikan dengan pembelajaran paradigma baru. Sebuah paradigma yang menunjukkan siklus berkesinambungan dalam pemetaan standar kompetensi, merdeka belajar dan asesmen kompetensi minimal, yang dituntun oleh Profil Pelajar Pancasila (Sufyadi, et al., 2021). Hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran dan asesmen merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan sehingga pendidik memiliki ruang untuk merumuskan rancangan pembelajaran dan asesmen sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran di arahkan untuk menumbuhkembangkan kompetensi dan karakter

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i1.27303

peserta didik secara holistik (Anggraena, et al., 2022). Hal tersebut menandakan bahwa kompetensi yang dibangun dalam kegiatan pembelajaran bukan hanya terkait kompetensi kognitif saja yang paling dominan namun juga memperhatikan kompetensi afektif dan psikomotor peserta didik. Selama ini kita masih melihat dominannya kompetensi kognitif sebagai penentu keberhasilan belajar peserta didik, dengan sedikit mengabaikan kompetensi afektif dan psikomotornya. Selain itu, asesmen masih berfokus pada sumatif, belum optimal pada asesmen formatif (Sudirtha, 2022). Asesmen dalam kurikulum merdeka menekankan asesmen diagnostik, formatif dan sumatif (Maulida, 2022) (Bali, Ndeot, Koten, & Margiani, 2023)

Bergesernya paradigma dari *assessment of learning* menjadi *assessment as learning* dan *assessment for learning* menuntut pendidik bersosialisasi dan beradaptasi sehingga pelaksanaan asesmen dapat berjalan dengan baik, khususnya pada pembelajaran ekonomi. Ekonomi sebagai mata pelajaran yang memiliki materi yang sangat kompleks dan memiliki relevansi tinggi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik diharapkan mampu melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) sehingga dapat menyelesaikan permasalahan ekonomi yang mereka hadapi dalam kehidupan, bukan hanya sekadar menghafal konsep-konsep pada materi ekonomi. Oleh karena itu pendidik diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan dalam membuat dan mengembangkan soal-soal yang dapat melatih kemampuan berpikir peserta didik. Pendidik hendaknya memiliki kemampuan untuk merancang teknik penilaian yang bisa merangsang peserta didik untuk melatih Keterampilan Berpikir Tingkat Tingginya (Amrina, Deskoni, & Mardetini, 2020) (Latifah, Husaini, Nisa, & Shaleh, 2023). Keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dikenal dengan istilah HOTS sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam mengkaji permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan. Peserta didik diharapkan mampu menerapkan informasi baru dan memanipulasi informasi sebagai upaya menemukan solusi dari permasalahan yang mereka hadapi. Sani (Sani, 2019) mengemukakan bahwa pertanyaan yang menantang, masalah yang baru ditemui, atau ketidakpastian yang dihadapi oleh seorang individu dapat menjadi stimulus bagi perkembangan HOTS.

Saat ini berbagai macam aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis komputer seperti *wondershare, Google Form, quizziz, kahoot, That Quiz*, dan lain-lain bukan hanya digunakan pada saat Ujian Nasional saja. Namun, dalam melaksanakan pembelajaran dapat berupa kuis, pertanyaan pematik, penilaian tengah semester atau penilaian akhir semester, pendidik dapat menggunakan evaluasi berbasis komputer. Beberapa keunggulan evaluasi pembelajaran berbasis komputer seperti efisiensi waktu untuk memeriksa hasil evaluasi, dan mengurangi tingkat kecurangan peserta didik dalam menyelesaikan evaluasi. Jika dibandingkan dengan evaluasi berbasis kertas yang rawan terhadap kecurangan misalnya peserta didik membawa contekan, menyontek pekerjaan teman, memakan biaya tidak sedikit untuk pelaksanaannya, tahap pengkoreksian yang memerlukan ketelitian sehingga memakan waktu, subyektifitas guru dengan peserta didik untuk memperoleh hasil evaluasi yang akurat (Rachmawati & Kurniawati, 2020).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran secara *online* adalah *That Quiz*. Pendidik dapat membuat *akun* pengguna untuk menyajikan materi, soal-soal kuis dan latihan yang dapat di gunakan sebagai bahan evaluasi setelah pembelajaran selesai. instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu Aplikasi *That Quiz* ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran peserta didik, penilaian yang bukan hanya mengasah kemampuan berpikir namun keterampilan dalam menggunakan Teknologi seiring dengan perkembangan zaman. Senada dengan penelitian mengenai "Aplikasi e-test "*That Quiz*" sebagai digitalisasi keterampilan pembelajaran abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok", bahwa pembelajaran dan penilaian berbasis kuis online dilakukan secara daring dengan memanfaatkan *internet of things*. Pendidik menghasilkan produk akun kuis *online* berbantu Aplikasi *open source that quiz*. keunggulan dari pengggunaan aplikasi ini adalah kemudahan mengakses materi pembelajaran secara ringkas dan cepat dan untuk melaksanakan penilaian dan kontrol peserta didik secara langsung, melalui akun masing-masing peserta didik (Kuncahyono, Suwandayani, & Muzakki, 2020). 71% peserta didik merasa bersemangat menyelesaikan tes dengan bantuan Aplikasi *that quiz* (Amrina, Hasmidyani, & Mardetini, 2022).

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i1.27303

Hasil Wawancara pada studi pendahuluan dengan ketua MGMP Ekonomi SMA Lubuk Linggau, pendidik ekonomi aktif dalam mengikuti kegiatan pelatihan dan workshop guna meningkatkan kemampuan dan menguasai pembuatan instrumen penilaian. Hal tersebut terlihat sejak diberlakukannya Kurikulum Merdeka, para pendidik pernah mengikuti kegiatan pelatihan perancangan instrumen penilaian berbasis HOTS. Namun hal tersebut belum di iringi dengan penggunaan Aplikasi kuis online yaitu *That Quiz*, pendidik pernah menggunakan aplikasi kuis online yaitu kahoot dan quizziz dalam bentuk games yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran (Amelia, Rahmi, & Ramayanti, 2024). Namun Aplikasi tersebut masih memiliki keterbatasan, khususnya jika digunakan untuk merancang soal-soal HOTS dengan kalimat yang panjang.

Kegiatan yang telah diikuti oleh pendidik ekonomi tersebut menunjukkan bahwa mereka memiliki semangat dan keinginan untuk mengembangkan diri khususnya dalam merancang instrumen penilaian. Perlunya optimalisasi kemampuan khalayak sasaran sehingga mereka bisa merancang soal dengan bantuan aplikasi berbasis online bukan hanya instrumen secara tertulis khususnya dengan kurikulum merdeka. Dengan menguasai pembuatan instrumen penilaian berbasis *online* ini diharapkan khalayak sasaran dapat mengoptimalkan pembelajaran dan secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya Pengembangan keterampilan berpikir tingkat Tinggi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan aktualisasi dari penelitian yang menunjukkan bahwa instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu Aplikasi That Quiz teruji valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMAN 10 Palembang (Amrina, Hasmidyani, & Mardetini, 2022) (Amrina, Hasmidyani, Mardetini, & Fitriyanti, 2025) . Kegiatan pengabdian ini memberikan pendampingan kepada para pendidik ekonomi SMA di Kota Lubuk Linggau untuk merancang instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu aplikasi *That quiz*.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan model pendampingan, dengan metode pendampingan teknis yang dilaksanakan dengan

1. Pemaparan materi yaitu mengenai evaluasi pembelajaran, penilaian pada mata pelajaran ekonomi dengan kurikulum merdeka, penilaian berbasis HOTS, dan aplikasi *that quiz* oleh Tim pengabdian yang dilakukan secara luring oleh tim pengabdian di SMAN 2 Lubuk Linggau.
2. Penugasan merancang soal HOTS dengan memberikan pedoman pembuatan soal HOTS kepada khalayak sasaran secara sinkronous.
3. Diskusi ahli yaitu khalayak sasaran mengirimkan soal HOTS yang telah dibuat kemudian akan dikomentari oleh para narasumber dilaksanakan secara sinkronous.
4. Latihan penggunaan Aplikasi *that quiz* dengan memasukkan soal HOTS yang telah dirancang kedalam Aplikasi *that quiz*, dilaksanakan secara asinkronous dengan *zoom meeting*.
5. Penugasan produk yaitu khalayak sasaran memasukkan soal HOTS yang telah dibuat ke dalam Aplikasi *that quiz*, mengumpulkan dan akan dikomentari oleh para nara sumber yang dilaksanakan secara sinkronous.
6. Kegiatan penutupan, pemaparan produk terbaik dan pemberian sertifikat yang dilaksanakan secara asinkronous.

Khalayak sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah pendidik mata pelajaran ekonomi SMA di Kota Lubuk Linggau. Khalayak sasaran berjumlah 20 orang pendidik pada mata pelajaran ekonomi dan IPS, yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Ekonomi di Kota Lubuk Linggau.

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i1.27303

Evaluasi yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi:

1. Mengukur pengetahuan awal dan akhir khalayak sasaran mengenai pembuatan instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu aplikasi *that quiz*. Instrumen berupa Tes pilihan ganda sebanyak lima soal. Peningkatan yang terjadi dihitung dengan rumus g faktor (*N-Gain*) dengan menggunakan rumus Hake (1999):

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{post} : Skor Tes Akhir

S_{pre} : Skor Tes Awal

S_{maks} : Skor Maksimal

Kriteria tingkat Gain sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Tingkat Gain

Batasan	Kategori
g > 0,70	Tinggi
0,30 ≤ g ≥ 0,70	Sedang
g < 0,30	Rendah

2. Evaluasi yang dilakukan pada saat proses pelaksanaan yaitu dengan mengobservasi kegiatan khalayak sasaran pada saat pengabdian, baik pada saat Pertemuan daring dan luring, salah satunya dengan menanyakan kesulitan yang dialami pada saat merancang soal HOTS dan menggunakan Aplikasi *that quiz*.
3. Evaluasi produk instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu aplikasi *that quiz* yang telah dihasilkan oleh khalayak sasaran yang meliputi evaluasi soal HOTS yang dirancang dan tampilan soal pada Aplikasi *that quiz*. Produk dinilai dengan menggunakan skala rating yaitu (3) sangat baik, (2) baik, dan (1) kurang baik. Perhitungan skor akhir dengan menggunakan rumus:

$$Skor\ Akhir = \frac{Skor\ diperoleh}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100\%$$

Kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Penilaian Produk

Skor	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i1.27303

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan judul "Pendampingan Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Berbantu Aplikasi That Quiz pada Kurikulum Merdeka di SMA di Kota Lubuk Linggau" ini dengan 20 orang peserta, terdiri dari enam kegiatan yaitu sebagai berikut: Pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 23 September 2023 dengan kegiatan pemaparan materi mengenai evaluasi pembelajaran, penilaian pada mata pelajaran ekonomi dengan kurikulum merdeka, penilaian berbasis HOTS, dan aplikasi *that quiz* oleh Tim pengabdian yang dilakukan secara luring oleh tim pengabdian di SMAN 2 Lubuk Linggau. Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Sabtu sampai dengan Jumat, tanggal 30 September sampai dengan 6 Oktober 2023 dengan pendampingan. Khalayak sasaran merancang soal HOTS dari pedoman pembuatan soal HOTS yang telah Tim berikan dan jelaskan kepada khalayak sasaran secara sinkronous dengan *Google Form* dan *WA Group*.

Pertemuan ke-3 dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 7 Oktober 2023 dengan pendampingan. Khalayak sasaran mengirimkan soal HOTS yang telah dibuat kemudian akan dikomentari oleh para narasumber yang dilaksanakan secara sinkronous dengan *Google Form* dan *WA Group*. Pertemuan ke-4 dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 9 Oktober 2023 dilakukan melalui workshop untuk latihan penggunaan Aplikasi *that quiz* dimana memasukkan soal HOTS yang telah dirancang kedalam Aplikasi *that quiz*, dilaksanakan secara asinkronous dengan zoom meeting. Pertemuan ke-5 dilaksanakan melalui kegiatan pendampingan pada hari Selasa sampai dengan Jum'at, tanggal 10 Oktober sampai dengan 13 Oktober 2023. Penugasan produk yaitu khalayak sasaran memasukkan soal HOTS yang telah dibuat ke dalam Aplikasi *that quiz*, mengumpulkan dan akan dikomentari oleh para nara sumber yang dilaksanakan secara sinkronous dengan *Google Form* dan *WA Group*. Pertemuan ke-6 merupakan Pertemuan terakhir yang dilaksanakan pada hari Sabtu, Tanggal 14 Oktober 2023. Kegiatan penutupan, pemaparan produk terbaik dan pemberian sertifikat yang dilaksanakan secara asinkronous.

1. Peningkatan Pengetahuan mengenai Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Berbantu Aplikasi *That Quiz* pada Kurikulum Merdeka

Kegiatan pertama pada Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah penyampaian materi kepada khalayak sasaran mengenai evaluasi pembelajaran, penilaian pada mata pelajaran ekonomi dengan kurikulum merdeka, penilaian berbasis HOTS, dan aplikasi *that quiz.* Pertemuan pertama ini dilaksanakan secara luring pada hari Sabtu, tanggal 23 September 2023 di SMA N 2 Lubuk Linggau dari pukul 08.00-12.00 wib. Kegiatan ini dihadiri oleh 20 orang khalayak sasaran dari SMA di Kota Lubuk Linggau. Sebelum memasuki kegiatan inti yaitu penyampaian materi, tim pengabdian memberikan khalayak sasaran pretes terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal khalayak sasaran sebelum kegiatan pendampingan. Pretes dilakukan dengan bantuan Aplikasi quizziz, dmana untuk peserta yang memperoleh nilai tersebar 1, 2, dan 3 mendapatkan hadiah.

Khalayak sasaran terlihat sangat antusias dalam pengabdian ini, yang terlihat dari respon dan keinginan untuk bertanya ketika tim pengabdian sebagai narasumber memaparkan materi. Materi pertama mengenai konsep dasar evaluasi pada Kurikulum Merdeka disampaikan oleh Bapak Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd., materi kedua mengenai Penilaian berbasis HOTS disampaikan oleh Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si. dan materi mengenai Aplikasi *That Quiz* disampaikan oleh Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd. Kegiatan pertama ini ditutup dengan posttest dan ucapan terima kasih dari Ibu Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yaitu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si. yang sangat mengapresiasi keaktifan dan kerjasama tim pengabdian dan khalayak sasaran yaitu anggota MGMP Ekonomi di Kota Lubuk Linggau.

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i1.27303



Gambar 1. Penyampaian Materi oleh Tim Pengabdian

Peningkatan pengetahuan khalayak sasaran terhadap materi instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu aplikasi *That Quiz* pada Kurikulum merdeka dibuat dalam bentuk soal benar salah sebanyak lima soal, yang diberikan sebelum pelaksanaan kegiatan pendampingan dan setelah Pelaksanaan kegiatan pendampingan. Rekapitulasi hasil tes pengetahuan khalayak sasaran mengenai penilaian berbasis HOTS berbantu Aplikasi *that quiz* dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Rekapitulasi hasil tes pengetahuan penilaian berbasis HOTS berbantu Aplikasi *that quiz*

TES	SKOR TOTAL	RATA-RATA	N MIN	N MAKS
Awal	100	7,69	4	10
Akhir	122	9,38	6	10

Tabel tersebut menunjukan bahwa hasil tes pengetahuan lebih besar dari tes awal, dengan selisih 1,69. Peningkatan pengetahuan khalayak sasaran dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4 N-Gain Pengetahuan Materi penilaian berbasis HOTS Berbantu Aplikasi *That Quiz* pada Kurikulum Merdeka

Skor N-Gain	Rata-rata	Kriteria		
		Rendah	Sedang	Tinggi
8,3	0,64	0,31	8,3	0,64

Tabel 2 menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan khalayak sasaran mengenai materi penilaian berbasis HOTS berbantu aplikasi *that quiz* pada kurikulum merdeka dengan rata-rata yang terkategori peningkatan sedang. Kriteria pencapaian peningkatan pengetahuan khalayak sasaran per individu juga bervariasi dimana dominan terkategori peningkatan tinggi, urutan kedua di peningkatan dengan kriteria rendah dan yang terakhir peningkatan dengan kriteria sedang.

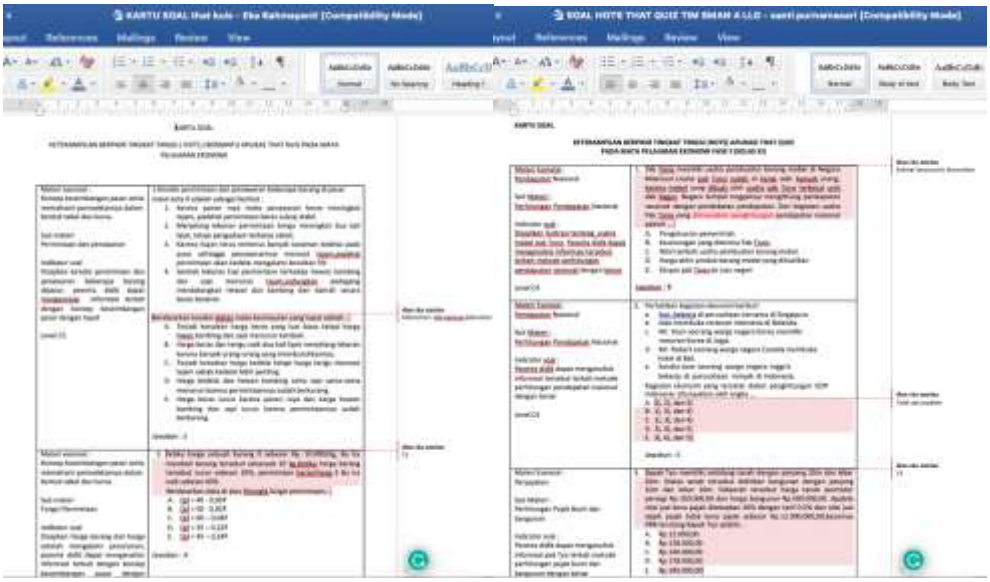
2. Peningkatan Keterampilan Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Berbantu Aplikasi *That Quiz* pada Kurikulum Merdeka

Kegiatan lanjutan dari PPM ini lebih fokus kepada Pengembangan keterampilan khalayak sasaran, jika di Pertemuan pertama tim pengabdian memberikan pengetahuan mengenai penilaian berbasis HOTS berbantu Aplikasi That Quiz pada Kurikulum Merdeka, maka pada

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i1.27303

Pertemuan kedua ini tim pengabdian terfokus pada Pengembangan keterampilan khalayak sasaran dalam merancang soal HOTS. Kegiatan ini dilaksanakan secara sinkronus melalui wa group khalayak sasaran didampingi dalam merancang soal HOTS. Dimana pada awal kegiatan, Tim pengabdian telah memberikan sebuah booklet elektronik terkait pengembangan soal HOTS, pada mata pelajaran ekonomi. Kegiatan kedua ini dilaksanakan secara mandiri oleh khalayak sasaran sebanyak 12 JP.

Setelah pendampingan di Pertemuan kedua, Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari sabtu, 7 Oktober 2023 dengan diskusi ahli mengenai soal HOTS yang telah dikerjakan khalayak sasaran. Khalayak sasaran mengirimkan soal tersebut melalui g-form yang kemudian soal HOTS yang telah dibuat dikomentari oleh narasumber, yang kemudian diperbaiki Kembali oleh khalayak sasaran. Terdapat 3 tugas yang telah dikumpulkan oleh khalayak sasaran, dimana tugas dibuat secara berkelompok dan mewakili sekolah masing-masing. Rancangan soal HOTS yang telah dikerjakan oleh khalayak sasaran dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:

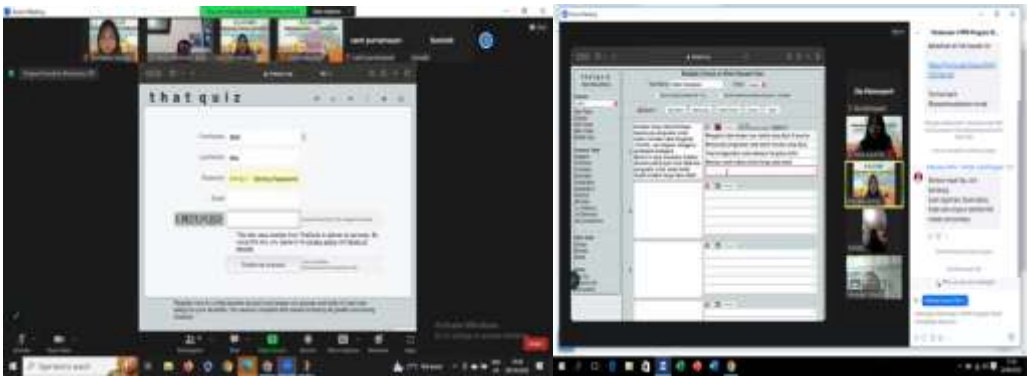


Gambar 2. Pendampingan Pembuatan Soal HOTS

Soal HOTS yang telah dikomentari, diperbaiki oleh khalayak sasaran. Pada kegiatan pendampingan pembuatan soal HOTS ini khalayak sasaran aktif bertanya dan memberikan respon mengenai kesulitan dalam merancang soal HOTS antara lain mereka berpendapat bahwa kesulitan dalam membuat soal HOTS yaitu 66,7% kesulitan dalam menentukan level kognitif dari soal yang dibuat, dan 33,3% berpendapat sulit membuat stimulus soal HOTS. Dari kesulitan yang dirasakan khalayak sasaran dan tim pengabdian khususnya narasumber saling bertukar Informasi mengenai pembuatan soal HOTS sehingga soal yang telah dibuat menjadi Baik.

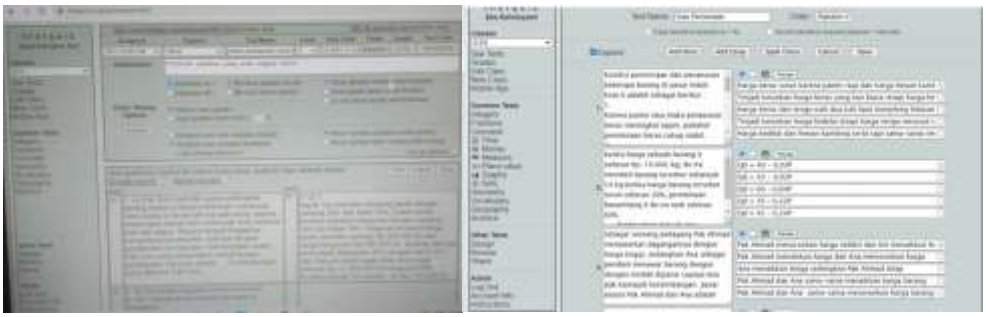
Pertemuan keempat dalam kegiatan PPM ini dilaksanakan secara asinkronus via zoom meeting, pada hari senin, tanggal 9 Oktober 2023 pukul 19.00-21.00 wib. Pada Pertemuan keempat ini dilakukan latihan dan tutorial menuliskan soal HOTS pada aplikasi *That Quiz*. Khalayak sasaran antusias menyaksinya video tutorial Aplikasi *That Quiz* dan menyimak tutorial yang diperagakan secara langsung oleh tim pengabdian. Banyak pertanyaan yang diajukan khalayak sasaran diantaranya cara membuat akun di Aplikasi *That Quiz*, mengatur jawaban yang benar pada aplikasi, sampai dengan membuat tabel atau menyisipkan tabel pada pilihan jawaban yang ada.

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i1.27303



Gambar 3. Pertemuan via Zoom Meeting membahas Tutorial Aplikasi That Quiz

Setelah melakukan tutorial pendampingan pembuatan soal dengan Aplikasi That Quiz, kegiatan PPM berlanjut pada pertemuan kelima dimana khalayak sasaran menyelesaikan tugas menuliskan soal HOTS yang telah dibuat pada Aplikasi *that quiz*. Pendampingan ini dilaksanakan dari hari Jum'at, tanggal 10 Oktober sampai dengan 13 Oktober 2023 yaitu sebanyak 12 JP. Khalayak sasaran termotivasi dalam menyelesaikan tugasnya, hal tersebut terlihat dari pertanyaan yang terlontar ketika mereka mengalami kesulitan. Pada pendampingan kelima ini, khalayak sasaran memberikan respon mengenai Aplikasi *that quiz* bahwa 33,3% berpendapat sulit mengatur soal sesuai dengan keinginan karena Aplikasi *that quiz* bersifat kaku, dan 66,6% berpendapat kesulitan mereka alami ketika mereka ingin membuat soal akuntansi yang memerlukan tabel-tabel. Produk yang telah khalayak sasaran buat dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini:



Gambar 4. Produk Khalayak Sasaran

Pertemuan akhir pada kegiatan PPM ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Oktober 2023 yang dilakukan secara sinkronous dengan memberi komentar terhadap soalnya telah dibuat dalam Aplikasi *That Quiz*, memberikan sertifikat kepada tim yang telah menyelesaikan produk dengan sangat baik dan penutupan. Produk yang telah dikerjakan oleh tim pertama dapat dilihat pada link berikut https://www.thatquiz.org/tq/classtes?6FT2U4TS dan https://www.thatquiz.org/tq/classtest?BQDCON88.

Penilaian produk dilakukan untuk mengetahui kemampuan khalayak sasaran dalam membuat instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu aplikasi *that quiz*. produk ini dikumpulkan setelah melewati proses pendampingan dan bimbingan di pertemuan kedua, ketiga, dan kelima. Penilaian yang dilakukan berdasarkan indikator pembuatan soal, dan pengaturan soal di aplikasi *that quiz*. Rekapitulasi per indikator penilaian instrumen penilaian berbasis HOTS dengan aplikasi *that quiz* yaitu:

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i1.27303

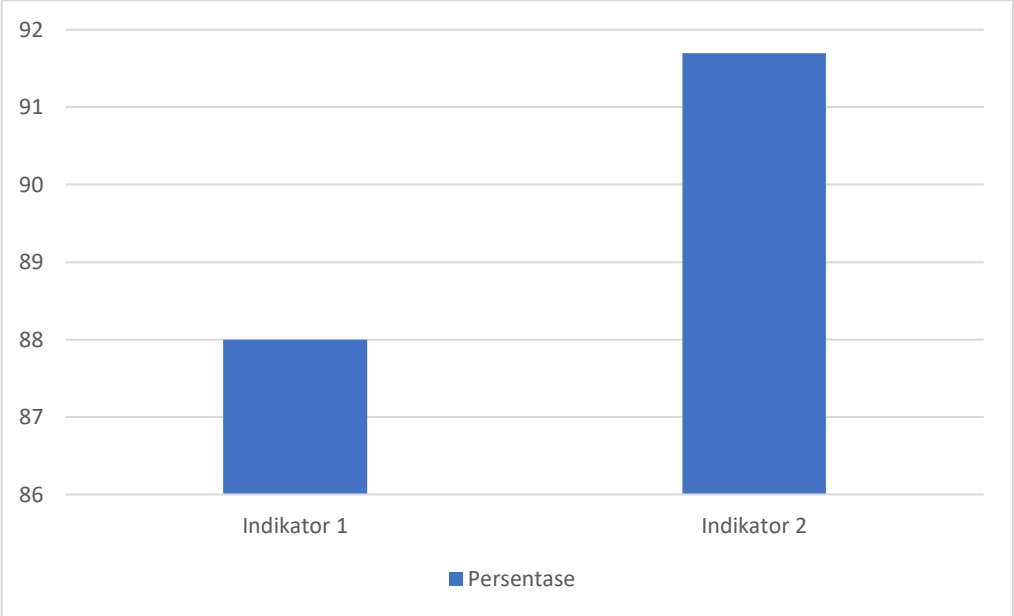


Diagram 1. Persentase Penilaian Produk Instrumen Penilaian Berbasis HOTS berbantu Aplikasi *That Quiz*

Penilaian produk pada indikator pertama meliputi kesesuaian soal dengan indikator, kalimat soal yang dirancang, dan penggunaan stimulus pada soal HOTS, pada indikator ini khalayak sasaran telah terkategori sangat baik. Sedangkan pada indikator kedua dengan deskriptor yaitu penulisan soal dalam aplikasi *that quiz* dan mengatur pelaksanaan tes pada aplikasi *that quiz* yang terkategori sangat baik. Dari dua indikator, dapat kita simpulkan bahwa produk yang telah dikerjakan khalayak sasaran terkategori sangat baik dengan skor akhir sebesar 83%.

Produk yang dibuat oleh khalayak sasaran pada tahap awal yaitu merancang soal HOTS. Dari kegiatan tersebut, khalayak sasaran berpendapat bahwa 66,7% mereka merasakan kesulitan dalam menentukan level kognitif untuk soal HOTS, dan 33,3% merasakan sulitnya membuat stimulus soal. Khalayak sasaran tidak merasakan kesulitan dalam menentukan materi yang akan dibuatkan soal HOTS dan merumuskan indikator soal. Setelah pembuatan soal HOTS, khalayak sasaran juga di bimbing untuk membuat soal HOTS pada Aplikasi *that quiz*. Hasil Angket menunjukkan bahwa kendala yang dihadapi sulit mengatur soal sesuai keinginan karena aplikasi *that quiz* bersifat kaku sebesar 33,3%, 66,7% khalayak sasaran berpendapat bahwa aplikasi *that quiz* belum bisa digunakan untuk soal akuntansi yang bertabel. Namun, pada dasarnya hal tersebut dapat disiasati dengan mengubah tabel menjadi gambar yang dicantumkan dalam soal pada Aplikasi *That Quiz*. Aplikasi ini sangat cocok untuk soal HOTS dengan keunggulan yang dimilikinya yaitu dapat menulis soal yang berjumlah 16.000 kata, sehingga sangat memungkinkan menuliskan stimulus untuk soal HOTS.

Pendampingan ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan para pendidik dalam merancang instrumen berbasis HOTS dan menggunakan Aplikasi penilaian *that quiz*. Hal tersebut juga didukung oleh hasil penelitian bahwa kegiatan workshop dapat meningkatkan kompetensi pendidik dalam menyusun soal HOTS (Amien, 2022) (Astriyani, Widiyasari, Eminita, & Ramadhan, 2021). Kemampuan yang dimiliki guru dalam menyusun soal HOTS guna melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan peserta didik (Mahmudah, Sukamti, & Thohir, 2023) (Ilmi & Puspita, 2023). Selain itu, penggunaan Aplikasi *That Quiz* dapat mengasah kemampuan pendidik dalam penggunaan teknologi pembelajaran khususnya dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Kegiatan pendampingan penggunaan aplikasi pembelajaran dapat mengasah literasi digital pendidik dan menjadikan pendidik lebih

kompeten dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Andrian, et al., 2024). Melalui kemampuan literasi digital yang dimiliki pendidik dapat mempersiapkan peserta didik yang melek digital sehingga dapat mengakses berbagai sumber digital secara benar dan aman guna mendukung Kompetensi yang mereka miliki (Sediyono, Koerniawati, & Zamsuri, 2024). Peningkatan kemampuan pendidik dalam menyusun soal HOTS berbantu Aplikasi *That Quiz* dapat menambah khazanah ilmu terkait evaluasi pembelajaran dan sebagai faktor utama penentu peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi bagi peserta didik.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada MGMP Ekonomi di Kota Lubuk Linggau ini dapat memberikan pengetahuan kepada khalayak sasaran mengenai pembuatan instrumen penilaian berbasis HOTS berbantu Aplikasi *that quiz* pada kurikulum merdeka. Peningkatan rata-rata pengetahuan sebesar 0,64 dengan kategori sedang. Peningkatan pengetahuan juga didukung oleh hasil penilaian produk melalui pendampingan yaitu pembuatan soal HOTS dengan Aplikasi *That Quiz*. Produk yang dihasilkan oleh khalayak sasaran terkategori sangat baik yaitu sebesar 83%. Kegiatan pendampingan ini bermanfaat bagi pendidik dalam merancang soal HOTS dan menggunakan aplikasi *that quiz.*

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Penulis mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Sriwijaya yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, K., Rahmi, U., & Ramayanti, E. (2024). Pengembangan Asesmen Berbasis HOTS Menggunakan Quizizz pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X. *Indo-Math Edu Intellectuals Journal, 5*(4), 4901-4912. http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1722

Amien, A. A. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penyusunan Soal HOTS melalui Workshop di MTs Negeri 5 Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Madrasah, 7*(2), 143-150.

Amrina, D. E., Hasmidyani, D., & Mardetini, E. (2022). Analisis Kebutuhan Instrumen Penilaian High Order Thingking Skill (HOTS) Berbantu Aplikasi That Quiz. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi, 6*(2), 169-180. https://doi.org/10.31851/neraca.v6i2.9122

Amrina, D. E., Hasmidyani, D., & Mardetini, E. (2022). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Berbantu Aplikasi That Quiz*. Indralaya.

Amrina, D. E., Hasmidyani, D., Mardetini, E., & Fitriyanti, F. (2025). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Berbantu Aplikasi *That Quiz*. *Edueco, 8*(1), 263-273. https://doi.org/10.36277/edueco.v8i1.298

Amrina, D. E., Deskoni, D., & Mardetini, E. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal, 7*(2). https://doi.org/10.15408/sd.v7i2.19521

Andrian, D., Nofriyandi, Nasution, A. H., Fadillah, M., Anggaraini, D., Nurhalimah, S., . . . Septiawan, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Meningkatkan Motovasi dan Hasil Belajar Siswa. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 8*(5), 1374-1388. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i5.23026

Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., . . . Mahardika, R. L. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset , dan Teknologi.

Astriyani, A., Widiyasari, R., Eminita, V., & Ramadhan, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Daring Thatquiz.Org untuk Mengembangkan Tes Berbasis Online pada Pembelajaran Matematika. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 4*(1), 9-17. http://dx.doi.org/10.17977/um050v4i1p9-17

Bali, E. N., Ndeot, F., Koten, A. N., & Margiani, K. (2023, Agustus). Pengelolaan Asesmen dalam Kurikulum Merdeka pada Sekolah Penggerak di Kabupaten Sumba Timur NTT. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 7*(4), 3030-3041. https://doi.org/10.31764/jmm.v7i4.15183

Ilmi, A. R., & Puspita, E. (2023). Mengajarkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi di Kelas. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains, 7*(1), 1-58. https://doi.org/10.33024/jrets.v7i1.8634

Kuncahyono, Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi e-test "That Quiz" sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura: Jurnal Pendidikan, 11*(2), 153-166. https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4687

Latifah, A., Husaini, F., Nisa, A. K., & Shaleh, S. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 9*(2), 4486-4496.

Mahmudah, A. A., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2023). Kemampuan Guru dalam Pembuatan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Pembelajaran Tematik muatan IPA SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 3*(2), 159-172. http://doi.org/10.17977/um065v3i22023p159-172

Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *TARBAWI: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, 5*(2), 130-138.

Rachmawati, & Kurniawati, A. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Berbasis Mobile Online Pada Prodi Pendidikan Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika, 4*(1), 46-63. http://dx.doi.org/10.31000/prima.v4i1.1891

Sani, R. A. (2019). *Cara Membuat Soal HOTS (Higher Order Thinking Skills.* Tangerang: Tira Smart.

Sediyono, E., Koerniawati, T., & Zamsuri, A. (2024). Peningkatan Literasi Digital Siswa SLTA melalui Pembelajaran Interaktif. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 8*(4), 1252-1260. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i4.194012

Sudirtha, I. G. (2022). Asesmen Pembelajaran Paradigma Baru di Era Merdeka Belajar. Bandung: Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Sufyadi, S., Lambas, Rosdian , T., Rochim, F. A., Novrika, S., Iswoyo, S., . . . Mahardhika, R. L. (2021). *Pembelajaran Paradigma Baru.* Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Badan Penelitian dan Pengemabnagan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.