



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

EFEKTIVITAS EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS *HOTS* MENGGUNAKAN *KAHOOT* PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SDN 343 KUBANGAN TOMPEK

Elvi Silvia¹, Zainal Asril², Hidayati³, Rivdya Eliza⁴, Khadijah⁵, Juliana
Batubara⁶, Musalwa⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang

Email: elvisilvia98@gmail.com

ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, karena untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi pembelajaran masih manual dengan menggunakan kertas dan belum menggunakan platform digital, seperti *kahoot*. Dan soal-soal yang disajikan pada saat evaluasi pembelajaran belum berbasis *HOTS* sehingga membuat peserta didik belum terbiasa dalam berpikir tingkat tinggi (*Critical Thinking*). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik pada kelas VI SD 343 Kubangan Tompek dan adanya inovasi dalam evaluasi pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Metode eksperimen kuasi (*Quasi Eksperimen*). untuk memperoleh gambaran peningkatan hasil belajar peserta didik. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Hasil penelitian ini adalah bahwa evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik berdasarkan pada nilai *N-gain* kelas eksperimen dan kontrol. Kelas kontrol dengan nilai rata-rata 0,26 dengan kategori rendah, kemudian ditafsirkan dengan nilai 26,77% dengan keterangan kurang efektif. Pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 64 dengan kriteria sedang dan ditafsirkan dengan memperoleh nilai rata-rata 64% dengan kategori efektif. Evaluasi pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dengan menggunakan *kahoot* cukup efektif.

Kata kunci: Evaluasi; *HOTS* ; *Kahoot*

ABSTRACT

Learning evaluation is the most important part of learning, because it measures the level of understanding of students of the material that has been delivered. Learning evaluations are still manual using paper and have not used digital platforms, such as kahoot. And the questions presented during the learning evaluation are not HOTS-based so that students are not accustomed to high level thinking (Critical Thinking). This study aims to improve the high-level thinking



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

ability of students in grade VI SD 343 Kubangan Tompek and innovation in learning evaluation. This type of research is a quasi experiment using control and experimental classes. Quasi experimental method (Quasi Eksperiment). to obtain an overview of the improvement of students' learning outcomes. The results of this study are that HOTS-based learning evaluation using kahoot is effective enough to improve students' higher order thinking skills based on the N-gain scores of the experimental and control classes. The control class with an average value of 0.26 with a low category, then interpreted with a value of 26.77% with a description of less effective. In the experimental class with an average value of 64 with moderate criteria and interpreted by obtaining an average value of 64% with a fairly effective category. Evaluation of Higher Order Thinking Skills (HOTS) based learning using kahoot is quite effective.

Keywords: Evaluation; HOTS; Kahoot.

PENDAHULUAN

Tuntutan pembelajaran abad ke 21 yang mencakup perkembangan dalam berbagai aspek pembelajaran termasuk pada evaluasi karena adanya tuntutan 4 kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik seperti bekerja sama (*collaboration*), kreatif (*creativity*), dan paham teknologi (*digital literacy*) dan berpikir kritis (*critical thinking*)^{1 2}. Evaluasi pembelajaran yang digunakan masih manual yaitu dengan menggunakan kertas. Seiring dengan perkembangan teknologi maka alat evaluasi yang digunakan tidak hanya berupa kertas saja, tetapi bisa menggunakan aplikasi atau *platform*. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam evaluasi pembelajaran adalah *kahoot*. *Kahoot* merupakan layanan pembelajaran online yang menawarkan kuis dan permainan edukatif³. *Kahoot* dapat memungkinkan guru untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi secara efektif. Dengan menggunakan *kahoot*, proses evaluasi pembelajaran dapat dikemas lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif berpartisipasi dan termotivasi untuk berpikir kritis⁴.

¹ Rifa Hanifa Mardiyah et al., "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia," *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 21.

² Mardiyah et al., "Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia."

³ Anggun Cahya Zonita and Nofrion Nofrion, "Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 5300–5305.

⁴ A. Mutahharah et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Bagi Pendidik Di SMAS Islam Ibadurrahman," *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 3 (2023): 298–302.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu oleh Aryani yang menyatakan bahwa *kahoot* merupakan alat evaluasi yang efektif yang digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa⁵. Dari penelitian terdahulu yang dijelaskan di atas, bahwa pembaharuannya dengan penelitian ini adalah dengan menggunakan *kahoot* sebagai alat yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran dengan soal-soal yang berbasis *HOTS*. Sehingga dapat melatih dan membiasakan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan guru dengan berpikir tingkat tinggi dengan menggunakan soal-soal yang berbasis *HOTS* dengan tingkatan yang sesuai dengan siswa kelas VI SD.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pelajaran penting yang dapat menjadi sarana pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Karena tujuan pendidikan ini adalah untuk membimbing dan mendidik peserta didik dalam memahami ajaran Islam, yang perlu didukung dengan cara berpikir tingkat tinggi⁶. Namun, pada umumnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dari evaluasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang cenderung fokus di mana peserta didik lebih sering mengerjakan soal yang menekankan aspek mengingat dan memahami saja⁷. Sehingga dari segi evaluasi diperlukan inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang mampu menstimulasi keterampilan *HOTS* dan memberikan umpan balik yang konstruktif bagi peserta didik⁸.

Hal ini sejalan dengan keputusan menteri agama (KMA) nomor 183 dan 184 tahun 2019 bahwa mengakomodasi kebutuhan tentang pengembangan berpikir tingkat tinggi di SD/MI dalam upaya menyesuaikan tuntutan kurikulum merdeka yang fokus pada penguatan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menekankan pada kompetensi peserta didik yang melibatkan ketrampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*)⁹. *HOTS (High Order Thinking Skills)* adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan lebih dari sekadar mengingat dan menggambarkan

⁵ Irma Aryani, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Di SMA Sigli," *Jurnal Sociohumaniora Kodepena (JSK)* 5, no. 2 (2024): 139–50.

⁶ Siti Halimah, "Implementasi Pendekatan HOTS (Higher Order Thinking Skills) Dalam Pembelajaran PAI," *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2021): 342–62.

⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Keputusan Manteri Agama Nomor 183 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah* (Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2019).

⁸ Zainal Asril, "Impelementasi Evaluasi Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Alamanda Kabupaten Pasaman Barat," *Arus Jurnal Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 132–39.

⁹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Keputusan Manteri Agama Nomor 183 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

ulang pengetahuan yang sudah diperoleh. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk menghubungkan, mengubah, dan memodifikasi pengetahuan yang ada serta keahlian yang dimiliki, sehingga dapat digunakan untuk menemukan solusi alternatif dalam menyelesaikan masalah di situasi tertentu¹⁰. Melalui pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, diharapkan peserta didik tidak hanya mampu memahami materi secara konseptual, tetapi juga terampil dalam menerapkan nilai-nilai agama dan moral dalam kehidupan sehari-hari. Inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta hasil belajar yang lebih baik sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah adalah quasi eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Metode eksperimen kuasi (*Quasi Eksperimen*). untuk memperoleh gambaran peningkatan hasil belajar peserta didik. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak¹¹. Kedua kelompok ini dilakukan tes awal (*pretest*) terlebih dahulu. Kemudian perlakuan yang diberikan dengan cara berbeda¹². Dimana kelompok eksperimen menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot*, sementara kelompok kontrol tidak menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot*. Kegiatan diakhiri dengan tes akhir (*post test*) untuk masing-masing kelompok yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dengan pertanyaan-pertanyaan yang mengasah ketrampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) peserta didik. Di sisi lain, kelompok kontrol tidak diberikan evaluasi berbasis *HOTS*, melainkan mengikuti metode pembelajaran konvensional tanpa menggunakan alat evaluasi interaktif. Setelah perlakuan tersebut, kedua kelompok akan dilakukan uji tes akhir (*posttest*) untuk mengukur sejauh mana pengaruh perlakuan yang diterima terhadap hasil pembelajaran.

¹⁰ Halimah, "Implementasi Pendekatan HOTS (Higher Order Thinking Skills) Dalam Pembelajaran PAI."

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*, 19th ed. (Bandung: CV. Alfabeta, 2013).

¹² Hildawati Hildawati et al., *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif & Aplikasi Pengolahan Analisa Data Statistik* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektifitas evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. *Kahoot* menjadi alat yang efektif dan menarik dalam menilai pembelajaran. Dengan kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memberikan umpan balik yang cepat dan tepat, *kahoot* dapat menjadi elemen penting dalam strategi evaluasi pendidikan masa kini. Penggunaan teknologi ini tidak hanya menyederhanakan proses pengajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara keseluruhan¹³. Dengan demikian, penggunaan *kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rendahnya pemahaman kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik menjadi masalah penting dalam pembelajaran. Untuk mengatasinya, diperlukan pelatihan kepada guru serta pembaruan dalam evaluasi pembelajaran, agar peserta didik dapat berperan aktif dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi¹⁴. Salah satu inovasi yang diterapkan adalah dengan mengaplikasikan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *Kahoot* pada saat evaluasi pembelajaran¹⁵.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan evaluasi pembelajaran berbasis *Higher Order Thinkig Skills (HOTS)* melalui *platfrom kahoot* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari kelas yang menggunakan *kahoot* sebagai media dalam evaluasi pembelajaran mengalami peningkatan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (kelas yang tidak menggunakan *kahoot* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran). *Kahoot* memberikan kegiatan evaluasi yang interaktif, menyenangkan dan kompetitif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa menjadi meningkat dan partisipasi siswa selama proses evaluasi berlangsung.

¹³ Ngaisah Muntifah, Syifa Hamama, and S. I. Kom, "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 3 Kebumen" (PhD *Thesis*, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU Kebumen), 2023).

¹⁴ T. Rahmilia Agraini et al., "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Akuntansi Smk Negeri 1 Singingi Hilir," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 3 (2024): 7985–90.

¹⁵ Salma Ari Khairunnisa, Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Dian Nur Antika Eky Hastuti, "Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3 (2022): 1166–85.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

Selain itu, keunggulan *kahoot* dalam memberikan umpan balik secara cepat dan akurat memungkinkan guru untuk segera mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik. Hal ini sangat penting dalam upaya perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan. Penggunaan teknologi digital seperti *kahoot* dalam evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* secara tidak langsung juga menstimulasi kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif siswa. Namun demikian, rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi masih menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan¹⁶. Banyak peserta didik yang belum terbiasa dengan model soal atau aktivitas pembelajaran yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi. Untuk mengatasi maka dilakukanlah pembaharuan dalam evaluasi menjadi hal yang mendesak agar siswa dapat terlibat secara aktif, berpikir kritis, Inovasi melalui penerapan evaluasi berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* merupakan langkah strategis dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran¹⁷. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang secara intelektual. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan zaman.

Pada uji efektifitas, yang mana pada diambil dari nilai *prestes* dan *postes* peserta didik kemudian di uji menggunakan uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan peserta didik selama proses evaluasi pembelajaran. Setelah dilakukan pengujian di kelas kontrol mendapatkan kriteria rendah atau dan tidak efektif dengan rata-rata 0,26 atau 26,77%. Sedangkan di kelas eksperimen mendapatkan nilai 64 atau 64% dengan kategori sedang atau cukup efektif. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik tidak terjadi secara langsung. Proses ini memerlukan proses tahapan dan latihan yang berkelanjutan serta penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat agar dapat berkembang secara optimal.

¹⁶ Rivdya Eliza, Revi Wulandari, and Andi Susanto, "HOTS Test Item Booklet Development for Flat Materials in Learning Mathematic," in *AIP Conference Proceedings*, vol. 2524 (AIP Publishing, 2022)

¹⁷ Khadijah Khadijah, Rilci Kurnia Illahi, and Faisal Faisal, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X," *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 11, no. 2 (2022): 168–80.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

A. Uji Normalitas

Uji normalitas soal pilihan ganda berbasis *HOTS* ini dilakukan setelah dilakukan uji validasi soal. Pada tahap ini dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk*, karena data yang digunakan kurang dari 50. Adapun uji normalitas soal berbasis *HOTS*, yaitu:

Tabel 1 uji normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil 1	Posttest Kelas Eksperimen	,175	15	,200*	,914	15	,155
	Postes Kelas Kontrol	,213	15	,066	,899	15	,090

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Mengaju pada data tabel .1 uji normalitas di atas, disimpulkan bahwa data kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal, karena nilai signifikansi \geq dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan sebelum uji hipotesis menggunakan t-tes.

**Tabel 2 Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	,759	1	28	,391
	Based on Median	,334	1	28	,568
	Based on Median and with adjusted df	,334	1	24,544	,568



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

Based on trimmed mean	,702	1	28	,409
-----------------------	------	---	----	------

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa pada bagian *Based on Mean* terdapat nilai signifikan yaitu $0,1700 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol dan eksperimen keduanya homogen.

C. Uji Hipotesis

Tahapan uji hipotesis bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar antara peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan produk evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot*, dengan peserta didik di kelas kontrol yang tidak menggunakan produk tersebut dalam evaluasi pembelajaran.

1. Uji T test Sample

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis teknik analisis data yang digunakan adalah dengan uji T-tes, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan rata-rata kemampuan peserta didik di kelas kontrol. Adapun uji hasil T-test adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji T-test

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

Hasil Belajar	Equal varianses assumed	,759	,391	12,983	28	,000	34,933	2,691	29,422	40,445
	Equal varianses not assumed			12,983	27,122	,000	34,933	2,691	29,414	40,453

Tabel uji T test di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian pada bagian signifikanis (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan kahoot bisa meningkatkan kemampuan berpikir tingkat peserta didik kelas VI SDN 343 Kubangan Tompek pada materi hidup damai dan saling memafkan.

2. *N-gain Score*

Nilai *N-gain score* bertujuan untuk mengetahui peningkatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dilakukan uji dengan menggunakan hasil *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas sampel. Adapun hasil nilai *N-gain* kelas kontrol adalah:

Tabel 4 Hasil *N-gain* Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol		<i>N-gain</i>	Kriteria <i>N-gain</i>
	Pretest	Posttest		
1.	40	66	,43	Sedang
2.	35	45	,15	Rendah
3.	30	55	,36	Sedang
4.	35	70	,54	Sedang
5	45	50	,09	Rendah
6	40	45	,08	Rendah
7	30	60	,43	Sedang
8	30	50	,29	Rendah
9	35	55	,31	Sedang
10	35	50	,23	Rendah
11	40	45	,08	Rendah
12	30	60	,43	Sedang



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

13	35	45	,15	Rendah
14	40	50	,17	Rendah
15	45	60	,27	Rendah
Nilai Tertinggi				54
Nilai Terendah				,08
Nilai Rata-Rata				0,26

Berdasarkan hasil *N-gain* di atas bahwa terdapat 6 peserta didik yang memiliki kategori rendah. 9 orang peserta didik yang mendapatkan nilai sedang karena Dengan rata-rata 0,26 dikategorikan pada tingkat rendah, Dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol mendapat nilai 0,26 rendah karena di bawah 0,30 ($0,26 < 0,30$). Dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Gambar 1 Diagram Hasil *N-gain* Score Kelas Kontrol

Tabel 5 Hasil *N-gain* Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen		<i>N-gain</i>	Kriteri <i>N-gain</i>
	Pretest	Posttest		
1.	65	100	1,00	Tinggi
2.	60	95	,88	Tinggi
3.	65	85	,57	Sedang
4.	65	90	,71	Tinggi
5	60	80	,50	Sedang
6	75	80	,20	Rendah
7	65	85	,57	Sedang
8	70	90	,67	Sedang



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

9	75	95	,80	Tinggi
10	62	85	,61	Sedang
11	70	90	,67	Sedang
12	70	80	,33	Sedang
13	70	85	,50	Sedang
14	65	100	1,00	Tinggi
15	75	90	,60	Sedang
Nilai Tertinggi				100
Nilai Terendah				0,20
Nilai Rata-Rata				64

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai *N-gain* pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* adalah “sedang” dengan rata-rata 64. Jumlah peserta didik sebanyak 15 orang peserta didik. Sedangkan 5 orang peserta didik yang memperoleh nilai *N-gain* tinggi dan 10 peserta didik yang mendapatkan nilai *N-gain* sedang. Dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Gambar 2 Diagram Hasil *N-gain* score Kelas Eksperimen

3. Tafsiran Efektivitas *N-gain*

Dengan meanfsirkan *N-gain* kelas kontrol dan eksperiemn dapat mengetahui keeektivitasan eveluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* dalam pembelajaran. Adapun hasil tafsiran *N-gain* efektifitas kelas kontrol, yaitu:



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

Tabel 6 Tafsiran Efektifitas Persentase *N-gain* Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol		<i>N-gain</i>	Persentase	Keterangan
	Pretest	Posttest			
1.	40	66	,43	43,33	Kurang Efektif
2.	35	45	,15	15,38	Tidak Efektif
3.	30	55	,36	35,71	Tidak Efektif
4.	35	70	,54	53,85	Kurang Efektif
5	45	50	,09	9,09	Tidak Efektif
6	40	45	,08	8,33	Tidak Efektif
7	30	60	,43	42,86	Kurang Efektif
8	30	50	,29	28,57	Tidak Efektif
9	35	55	,31	30,77	Tidak Efektif
10	35	50	,23	23,08	Tidak Efektif
11	40	45	,08	8,33	Tidak Efektif
12	30	60	,43	42,86	Tidak Efektif
13	35	45	,15	15,38	Kurang Efektif
14	40	50	,17	16,67	Tidak Efektif
15	45	60	,27	27,27	Tidak Efektif
Nilai Persentase Tertinggi					43,33%
Nilai Persentase Terendah					8,33%
Nilai Persentase Rata-Rata					26,77%

Berdasarkan tabel di atas, evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* pada kelas kontrol tidak efektif untuk peserta didik yang mendapat persentase di bawah 40 % sebanyak 10 orang peserta didik. Kurang efektif untuk 5 orang peserta didik karena mendapatkan nilai di bawah 55%. Nilai persentase rata-rata pada kelas kontrol adalah 26,77% atau 0,26 berada pada tafsiran *N-gain* tidak efektif. Dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* pada kelas kontrol tidak efektif dalam berpikir tingkat tinggi (*critical thinking*) pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi hidup damai dan saling memaafkan di kelas VI.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

Tabel 7 Tafsiran Efektifitas Persentase *N-gain* Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen		<i>N-gain</i>	Persentase	Keterangan
	Pretest	Posttest			
1.	65	100	1,00	100 %	Efektif
2.	60	95	0,88	87,5%	Efektif
3.	65	85	0,57	57,14%	Cukup Efektif
4.	65	90	0,71	71,43%	Cukup Efektif
5	60	80	0,50	50 %	Kurang Efektif
6	75	80	0,20	20%	Tidak Efektif
7	65	85	0,57	57,14%	Cukup Efektif
8	70	90	0,67	66,67	Cukup Efektif
9	75	95	0,80	80%	Efektif
10	62	85	0,61	60,53%	Cukup Efektif
11	70	90	0,67	66,67%	Cukup Efektif
12	70	80	0,33	33,33%	Tidak Efektif
13	70	85	0,50	50%	Kurang Efektif
14	65	100	1,00	100%	Evektif
15	75	90	0,60	60%	Cukup Efektif
Nilai Persentase Tertinggi					100%
Nilai Persentase Terendah					33,3%
Nilai Persentase Rata-Rata					64 %

Hasil dari tabel di atas menjelaskan bahwa, evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* di kelas eksperimen evektif bagi 4 oarang peserta didik, cukup efektif bagi 7 peserta didik, kurang efektif untuk 2 peserta didik dan tidak efektif untuk 2 orang peserta didik. Evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* di kelas eksperimen cukup efektif dengan nilai persentase rata-rata 64% atau 0,64%. Berikut adalah rata-rata keseluruhan *N-gain Score* dan *N-gain* persen kelas kontrol dan eksperimen:



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

Tabel 8 Rata-Rata *N-gain Score* & *N-gain* Persen Kelas Kontrol dan Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	30	,08	1,00	,4540	0,26435
NGain_Persen	30	8,33	100,00	45,3966	26,43467
Valid N (listwise)	30				

KESIMPULAN

Evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik berdasarkan pada nilai *N-gain* kelas eksperimen dan kontrol. Kelas kontrol dengan nilai rata-rata 0,26 dengan kategori rendah, kemudian ditafsirkan dengan nilai 26,77% dengan keterangan kurang efektif. Pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 64 dengan kriteria sedang dan ditafsirkan dengan memperoleh nilai rata-rata 64% dengan kategori cukup efektif. Evaluasi pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dengan menggunakan *kahoot* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bawah evaluasi pembelajaran berbasis *HOTS* menggunakan *kahoot* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agraini, T. Rahmilia, Adisty Akhoma Ummah, Ambiyar Ambiyar, and Mahesi Agni Zaus. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Akuntansi Smk Negeri 1 Singingi Hilir." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7, no. 3 (2024): 7985–90.
- Aryani, Irma. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Di SMA Sigli." *Jurnal Sociohumaniora Kodepena (JSK)* 5, no. 2 (2024): 139–50.
- Asril, Zainal. "Impelementasi Evaluasi Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Alamanda Kabupaten Pasaman Barat." *Arus Jurnal Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 132–39.
- Eliza, Rivdya, Revi Wulandari, and Andi Susanto. "HOTS Test Item Booklet Development for Flat Materials in Learning Mathematic." In *AIP Conference Proceedings*, Vol. 2524. AIP Publishing, 2022.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 309-323

- Halimah, Siti. “Implementasi Pendekatan HOTS (Higher Order Thinking Skills) Dalam Pembelajaran PAI.” *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2021): 342–62.
- Hildawati, Hildawati, Lalu Suhirman, Bayu Fitra Prisuna, Liza Husnita, Budi Mardikawati, Santi Isnaini, Wakhyudin Wakhyudin, Hermawan Setiawan, Yayan Hadiyat, and Alvian M. Sroyer. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif & Aplikasi Pengolahan Analisa Data Statistik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Keputusan Manteri Agama Nomor 183 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*. Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2019.
- Khadijah, Khadijah, Rilci Kurnia Illahi, and Faisal Faisal. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X.” *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 11, no. 2 (2022): 168–80.
- Khairunnisa, Salma Ari, Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Dian Nur Antika Eky Hastuti. “Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 3 (2022): 1166–85.
- Mardhiyah, Rifa Hanifa, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, and Muhamad Rizal Zulfikar. “Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia.” *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 29–40.
- Muntifah, Ngaisah, Syifa Hamama, and S. I. Kom. “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI Di MAN 3 Kebumen.” PhD Thesis, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU Kebumen), 2023.
- Mutahharah, A., Ninik Astuti, Nurbaitul Afyan, and Andi Baso Kaswar. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Bagi Pendidik Di SMAS Islam Ibadurrahman.” *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 3 (2023): 298–302.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D*. 19th ed. Bandung: CV. Alfabeta, 2013.