
Pengembangan Aplikasi *Click Issues* untuk Meningkatkan Hots (*High Order Thinking Skills*) dalam Ilmu Ekonomi

Annisa¹, Sri Handayani², Ni'matul Istiqomah³, Emma Yunika Puspasari⁴

^{1,2,3,4} Economic Education Program, Faculty of Economic, Universitas Negeri Malang, Indonesia
annisya.fe@um.ac.id

Abstract

The study aims to produce an application that can be used to improve the thinking ability of students or commonly termed HOTS (High Order Thinking Skills). The features provided by this application are related to the topic of existing problems in economics that are being studied. The method used in this research is the ADDIE Research and Development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted at the Faculty of Economics, State University of Malang. The appropriateness of the developed application product is based on the assessment of media experts, material experts as well as Economics Faculty-student respondents. The evaluation aspects that are evaluated are related to the material aspects, learning aspects, aspects of the appearance, and operation of the application. The average of all assessments that have been done by experts and students are as follows: 1. Material aspects 82,57%, 2. Learning aspects 85,22%, 3. Display aspects 81,63%, 4. Aspects of application operation 84,50%. The conclusion obtained from these results is the average of the total ratings obtained from the application is 83,48% which shows that this application is suitable for use in economic learning activities.

Keywords: innovative learning, HOTS, ADDIE

History of Article:

Received : (28-07-2020), *Accepted* : (10-08-2020), *Published* : (29-10-2020)

Citation:

Annisa, dkk (2020) Pengembangan Aplikasi Click Issues Untuk Meningkatkan HOTS (*High Order Thinking Skills*) dalam Ilmu Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 94-107

PENDAHULUAN

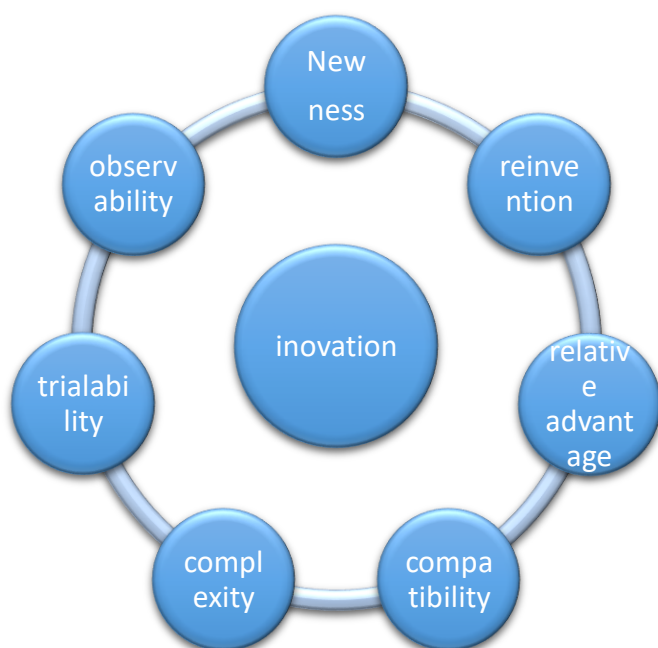
Pada era sekarang ini kualitas seorang pengajar menjadi bagian yang sangat penting dalam kemajuan suatu negara. Dengan kemajuan teknologi yang ada dan pengembangan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan akan sangat berpengaruh dalam perkembangan dan pertumbuhan suatu bangsa. Teknologi Pendidikan telah berkembang dari anggapan sebagai keterampilan menjadi profesi dan bidang kajian (Seels & Richey, 1994). Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang awam bagi para pendidik di negara maju. Hal ini akan memacu para peserta didik untuk bisa berpikir lebih kritis dan kreatif lagi terkait dengan permasalahan yang disajikan (Suminarsih, 2008) mengungkapkan bahwa keaktifan dan kreatifitas dari dosen dan mahasiswa menandai kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan berkualitas serta dilakukan secara efektif mencapai tujuan dan terjadi dalam suasana yang menyenangkan.

Terkait dengan kreatifitas, hal ini berkaitan dengan keterampilan yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Keterampilan ini merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan oleh setiap mahasiswa dalam mempersiapkan diri menjadi sumberdaya yang unggul. Dalam dunia pendidikan ada 2 tingkatan berpikir, yaitu berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills (LOTS)*) dan berpikir tingkat tinggi (*Higher-Order Thinking Skills (HOTS)*). Kemampuan berpikir secara kreatif ini merupakan salah satu bagian dari keterampilan tingkat tinggi

Kemampuan berpikir tinggi ini dapat diartikan ke dalam pemanfaatan pikiran manusia secara luas untuk menemukan tantangan yang baru. (Rofiah et.al, 2013) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan sebuah kemampuan terkait dengan menghubungkan, memanipulasi dan melakukan transformasi pada pengetahuan serta pengalaman yang telah kita miliki untuk berpikir secara kritis serta kreatif pada saat menentukan atau memecahkan masalah baru. Sehingga dapat diartikan bahwa dalam kegiatan berpikir tingkat tinggi ini peserta didik tidak hanya dituntut untuk hanya menghafal atau mengungkapkan kalimat yang sama persis dengan apa yang telah dipelajarinya. Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi ini diperlukan adanya pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengkonstruksi sebuah pengetahuan secara mandiri dapat diistilahkan dengan pembelajaran inovatif. Perwujudan kegiatan pembelajaran yang inovatif memerlukan adanya model pembelajaran, media pembelajaran, dan yang paling utama yaitu strategi pembelajaran. Ciri utama pembelajaran inovatif terletak pada terpusatnya pembelajaran pada peserta didik (*student-centered*), pembelajaran ini tujuan utamanya adalah bagaimana peserta didik dapat memahami dan membangun pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dengan perantara teman sebaya (*peer mediated instruction*). Pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada kegiatan belajar yang mana peserta didik dapat menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru yang telah diterima. Prawiradilaga (2014) menjelaskan bahwa aspek – aspek yang mempengaruhi inovasi, yaitu kebaruan, temuan ulang, kekhasan, manfaat relatif, sesuai, rumit, dapat dicoba dan dapat diamati. Perhatikan gambar berikut.

Gambar 1. Aspek yang mempengaruhi Inovasi



Gambar 1 menjelaskan bahwa aspek inovasi dipengaruhi oleh 1) *Newness*: *Newness* atau bisa disebut dengan kebaruan. Hal ini merupakan sebuah kegiatan, proses, produk atau temuan ilmiah yang belum pernah ada sebelumnya di masyarakat atau sistem sosial; 2) *Reinvention*: merupakan sebuah proses daur ulang atau modifikasi dari inovasi yang pernah ada. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat; 3) *Relative Advantage*: Merupakan sebuah manfaat yang diperoleh ketika masyarakat memanfaatkan inovasi tersebut; 4) *Compatibility*: Inovasi yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan sistem nilai masyarakat yang kemudian diimplementasikan oleh masyarakat tersebut; *Complexity*: sebuah inovasi digunakan untuk mempermudah sebuah temuan untuk diterapkan di masyarakat; 5) *Triability*; Sebuah inovasi harus melewati uji coba sebelum diterapkan oleh masyarakat agar manfaat yang dimiliki bisa diketahui; 6) *Observability*; Pengamatan harus tetap dilakukan untuk melihat keberlangsungan manfaat yang ada sebagai dampak dari adanya inovasi.

Pemanfaatan inovasi dilakukan untuk memperbaiki setiap produk yang telah diciptakan supaya manfaat yang didapatkan oleh pengguna juga mengalami peningkatan. Hal ini berlaku pula dalam dunia pendidikan, dimana peserta didik juga harus meningkatkan pengetahuan tingkat tinggi yang dimilikinya. Proses kegiatan pembelajaran yang menerapkan berpikir tingkat tinggi atau bisa disebut dengan HOTS (*High Order Thinking Skills*) bukanlah hal yang mudah untuk diterapkan. *High Order Thinking Skills* merupakan sebuah istilah yang digunakan dalam suatu proses kegiatan pembelajaran yang menuntuk para peserta didik untuk berpikir secara kritis dengan level kognitif yang lebih tinggi, yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti metode problem solving, taksonomi bloom, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian (Saputra, 2016).

Kemampuan berpikir tingkat tinggi ini bisa dilatih dalam kegiatan pembelajaran yang ada di kelas. Proses kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara memberi ruang kepada

mahasiswa untuk menemukan konsep pengetahuan yang berbasis aktivitas dan kebermaknaan kegiatan. Vui (Kurniati, 2014) menjelaskan bahwa, ketika seseorang mencoba mengaitkan informasi baru yang diperolehnya dengan informasi yang sudah tersimpan pada ingatannya dengan cara menata ulang serta mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau menemukan suatu penyelesaian dari suatu keadaan yang sulit dipecahkan maka saat itulah orang tersebut sedang menerapkan *high order thinking skills*. Namun pada realitanya, penerapan pembelajaran dengan HOTS sedikit sulit dilaksanakan oleh para dosen. Dosen harus benar-benar menguasai materi dan strategi pembelajaran serta segala tantangan dalam lingkungan mahasiswa. Kegiatan pembelajaran akan bermanfaat apabila peserta didik melakukan kegiatan belajar dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Peserta didik akan mendapatkan kemampuan penguasaan suatu konsep ketika sudah mampu berpikir tingkat tinggi, dimana peserta didik tidak hanya dapat mengingat dan memahami suatu konsep, namun juga dapat melakukan kegiatan analisis serta sintesis, evaluasi, dan juga mengkreasi sebuah konsep secara maksimal, konsep yang telah melekat kuat dalam ingatan peserta didik diakibatkan oleh pemahaman, oleh karena itu memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS sangat penting sekali bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan tujuan utama dari *high order thinking skills* adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks (Saputra, 2016).

Dalam taksonomi bloom yang telah direvisi oleh Krathworl dan Anderson (2001), peserta didik harus fokus untuk memiliki kemampuan kognitif lebih hidup serta aplikatif sehingga praktik pembelajaran yang dilakukan diharapkan dapat akan lebih hidup. Para pendidik harus mengolah dan merumuskan tujuan pembelajaran yang ada serta strategi penilaian yang efisien. Ada 2 proses berpikir dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

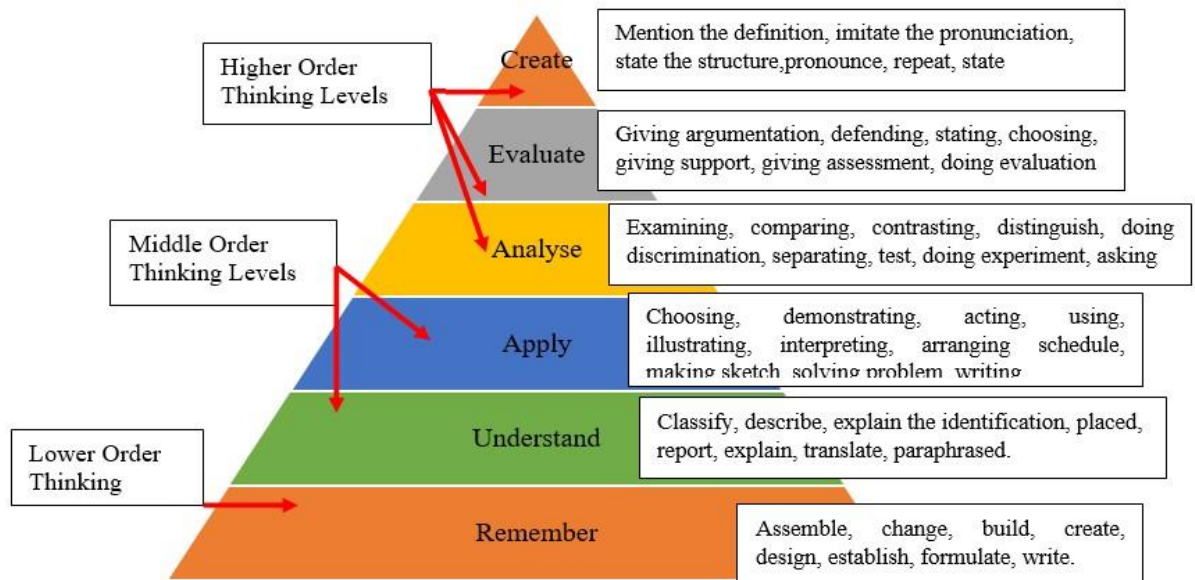
1. Low Order Thinking Skill yang terdiri dari:
 - a. Kemampuan mengingat (C1)
 - b. Kemampuan memahami (C2)
 - c. Kemampuan menerapkan (C3)
2. High Order Thinking Skill yang terdiri dari:
 - a. Kemampuan analisis (C4)
 - b. Kemampuan mengevaluasi (C5)
 - c. Kemampuan mencipta (C6)

Kemampuan berpikir tinggi (HOTS) sangat penting untuk diterapkan dan dikembangkan dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran akan mampu menggunakan cara pemecahan masalah dengan baik, tepat dan dengan percaya diri ketika peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang baik.

Masing-masing guru maupun dosen hendaknya dapat secara kreatif mengembangkan soal maupun kasus – kasus HOTS sesuai dengan materi yang dijelaskan serta karakteristik materi tersebut. Para pendidik wajib untuk senantiasa meningkatkan wawasannya terkait dengan isu global, keterampilan memilih stimulus soal, serta keterampilan memilih kompetensi yang akan diujikan. Hal ini menjadi aspek penting dalam kegiatan

mengembangkan butir soal ataupun kasus untuk para peserta didik terutama pada matapelajaran yang menyaratkan adanya analisis dalam pengerjaan soal. Di bawah ini merupakan kerucut taksonomi Bloom yang terklasifikasikan berdasarkan LOTS sampai dengan HOTS.

Gambar 2. Taksonomi Bloom HOTS - LOTS
(Anderson, L.W., and Krathwohl, D.R. (2001), yang dimodifikasi)



Ilmu Ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam menentukan pilihan yang tujuannya untuk mencapai kesejahteraan. Ilmu ini sangat luas karena didalamnya peserta didik bisa mempelajari kegiatan perekonomian baik secara mikro ataupun makro. Oleh karena itu perlu analisis yang tajam untuk memahami setiap peristiwa yang terjadi. Kegiatan diskusi dengan teman membahas sebuah permasalahan ekonomi disertai dengan bukti konkrit akan lebih membantu peserta didik memahami kasus yang sedang dibahas.

Click Issues merupakan nama dari sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk kegiatan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis. Aplikasi ini memiliki fitur yang dapat digunakan untuk mengunggah kasus yang akan didiskusikan sebelum dipelajari lebih lanjut oleh peserta didik. Aplikasi ini dapat diakses oleh pengajar serta peserta didik dimanapun dan kapanpun, sehingga mereka akan lebih bebas untuk belajar. Pengembangan aplikasi ini didasari oleh lebih mudahnya para generasi milenial untuk belajar melalui *gadget* mereka dibanding harus melalui buku. Tidak terbatasnya waktu untuk mendiskusikan permasalahan yang dibahas juga menjadi kelebihan dari sistem pembelajaran tradisional. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran melalui aplikasi ini untuk meningkatkan Kemampuan HOTS para peserta didik.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk aplikasi pembelajaran. Kegiatan penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang sebanyak 3 kelas dengan jumlah total mahasiswa sebanyak 85 orang dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan model *Annalysis, Design, Develop, Implementation, Evaluate (ADDIE)*. Kegiatan penelitian ini dilakukan selama 5 kali pertemuan atau selama 5 minggu pada bulan Agustus – September 2019. Responden dari kegiatan penelitian ini adalah para mahasiswa semester 5 yang sedang menempuh matakuliah *Perekonomian Indonesia*.

Pada metode R&D ini Gall, Borg, dan Gall (2003) memberikan penjelasan bahwa R&D:

“is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standards.”

Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan aplikasi yang menggunakan metode R&D dilakukan sampai ketahap evaluasi untuk menguji kelayakan dari aplikasi yang dikembangkan tersebut. Pada kegiatan penelitian ini, kegiatan pengembangan aplikasinya menggunakan model ADDIE yang mana menjadi pedoman dalam pembuatan perangkat yang efektif dan efisien dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Branch (2009) menjelaskan bahwa:

“ADDIE is an acronym for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. ADDIE is a product development concept. The ADDIE concept is being applied here for constructing performance based learning. The educational philosophy for this application of ADDIE is that intentional learning should be student centered, innovative, authentic, and inspirational. The concept of systematic product development has existed since the formation of social communities.”

Penjelasan di atas menerangkan bahwa ADDIE merupakan sebuah konsep dalam pengembangan produk yang digunakan untuk menyusun model pembelajaran yang lebih mengutamakan pada kemampuan dari seorang peserta didik dalam mengaplikasikan kemampuan yang diperoleh. Dapat disimpulkan bahwa fokus pengembangan ini harus terpusat pada peserta didik yang mana produk tersebut harus inovatif, menginspirasi dan tentu saja merupakan produk yang original.

Seperti yang ada dalam penjelasan ADDIE, pada kegiatan pengembangan ini ada lima tahapan yang dilakukan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Pada tahap (1) analisis, kegiatan yang dilakukan adalah mendata seluruh komponen yang diperlukan untuk kegiatan pengembangan mulai materi perkuliahan, responden yang akan menggunakan aplikasi, serta permasalahan yang dihadapi. (2) desain, pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah, membuat kerangka yang akan diterapkan dalam aplikasi, membentuk tim pelaksana, dan merancang desain dari aplikasi. (3) pengembangan, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat aplikasi. (4) implementasi, tahap ini dilakukan secara langsung di kelas oleh para mahasiswa dalam menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi. (5) evaluasi, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mendapatkan penilaian dari para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. penilaian juga dilakukan oleh para responden.

Data dalam kegiatan penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, laporan wawancara, beserta angket responden. Penelitian ini menggunakan observasi yang dilakukan dengan cara tidak resmi kepada para responden terkait dengan kebutuhan data yang akan digunakan. Wawancara dalam kegiatan penelitian ini dilakukan kepada para responden untuk mengetahui materi serta permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajarannya. Angket yang dimaksudkan di sini adalah merupakan lembar evaluasi yang dimanfaatkan untuk mengetahui penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan responden penelitian. Data yang sudah diperoleh akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan *rating scale* untuk melihat apakah aplikasi yang telah dikembangkan sesuai dengan yang direncanakan dan diharapkan atau masih perlu diperbaiki lagi. Perhitungan skor yang ada dalam penelitian ini menggunakan metode berdasarkan rumus yang diungkapkan oleh Sugiyono (2009) berikut ini:

Langkah 1 menghitung skor ideal:

$\text{skor tertinggi} \times \text{jumlah butir} \times \text{jumlah responden}$

Langkah 2 menghitung angka prosentase:

$p = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$

Hasil yang diperoleh dari perhitungan di atas kemudian dianalisis untuk mengevaluasi produk aplikasi yang telah dibuat. Jika hasil evaluasi menunjukkan angka kurang dari 60%, maka aplikasi ini perlu diperbaiki hingga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penilaian serta interpretasi untuk mengetahui kelayakan pada kegiatan penelitian ini adalah sesuai dengan pemikiran Arikunto yaitu:

Tabel 1. Presentasi penilaian dan interpretasi

Presentasi Penilaian	Interpretasi
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang Layak
0 – 20%	Tidak Layak

sumber: Arikunto, (2010)

Produk pengembangan aplikasi ini dapat dinyatakan bermanfaat dari segi daya guna apabila rata-rata hasil yang diperoleh adalah di atas 60%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

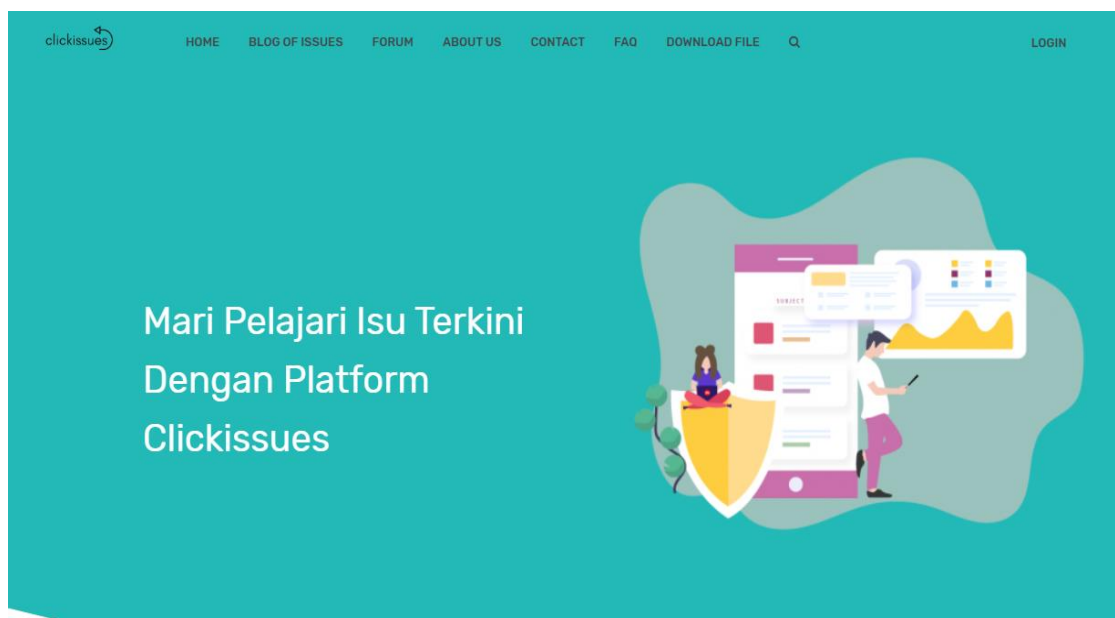
Tahapan dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Tahapan pertama yang dilakukan adalah tahapan analisis. Pada tahap ini diperoleh beberapa data antara lain adalah terkait tentang informasi permasalahan dalam pembelajaran mahasiswa, rencana model aplikasi *click issues* yang akan dibuat, bagaimana penggunaan aplikasi *click issues*, serta

evaluasi untuk aplikasi *click issues*. Dalam hal ini data yang telah diperoleh terkait dengan permasalahan mahasiswa adalah masih banyaknya kesulitan yang mereka hadapi dalam menganalisis suatu permasalahan ekonomi, Pembahasan di dalam kelas dirasa kurang oleh mahasiswa. Sehingga perlu dikembangkan sebuah aplikasi yang dapat mewadahi dan dimanfaatkan oleh pengguna untuk meningkatkan kemampuannya. Desain aplikasi yang akan dibuat adalah seperti web yang berisikan banyak pilihan menu yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran yang tentunya sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Fitur-fitur yang akan disajikan antara lain adalah fitur *home*, *blog of issues*, *forum*, *log in* peserta. Fitur *home* berisikan penjelasan fitur yang ada di aplikasi. Fitur *blog of issues* berisikan berbagai macam isu ekonomi terkini yang akan dibahas. Fitur *forum* berisikan kolom diskusi untuk membahas materi yang sedang didiskusikan. Fitur *log in* berisikan menu untuk peserta mendaftar masuk ke dalam aplikasi.

Kegiatan selanjutnya adalah tahapan *design* yang mana pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah merancang bentuk aplikasi di dalam web yang kemudian nantinya dapat diunggah di *playstore* agar mempermudah pengguna untuk memanfaatkannya. Selain itu pembagian kelompok kerja sesuai dengan bidang keahlian masing-masing anggota peneliti juga dilakukan. Kelompok kerja tersebut terdiri dari tim pembuat aplikasi dan tim pembuat materi. Setiap tim membuat jadwal kegiatan secara teratur agar produk selesai tepat waktu. Target waktu yang ditentukan untuk menyelesaikan aplikasi ini adalah 30 Agustus 2019.

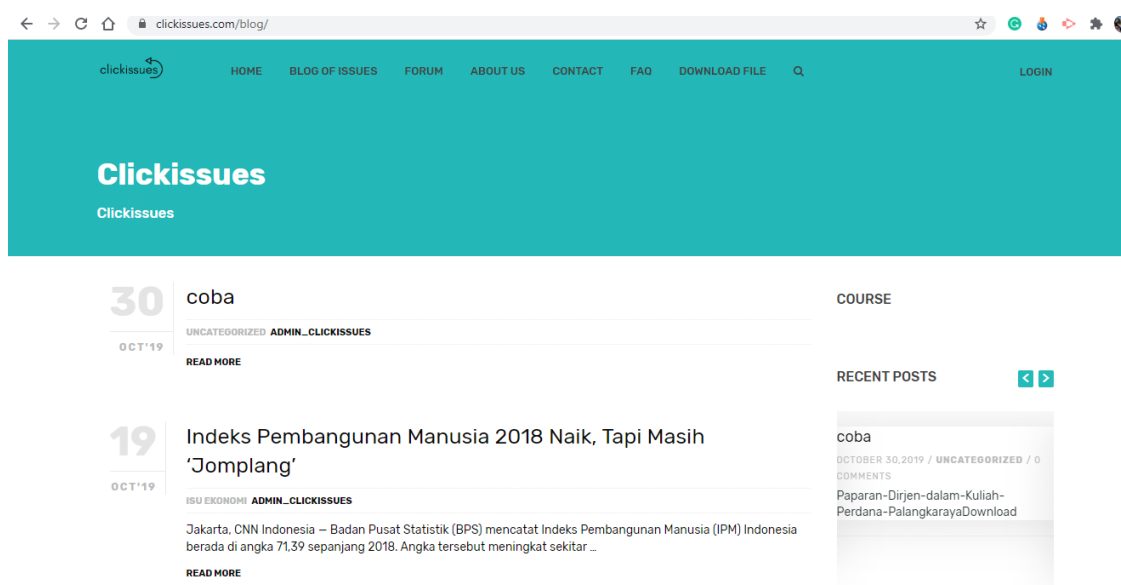
Tahapan selanjutnya adalah *development*. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan tim adalah merancang aplikasi dalam bentuk web terlebih dahulu sebelum diunggah ke *playstore*. Tim materi mencari materi untuk mengisi fitur aplikasi tersebut. Menu yang disediakan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut.

Gambar 3. Menu *home*



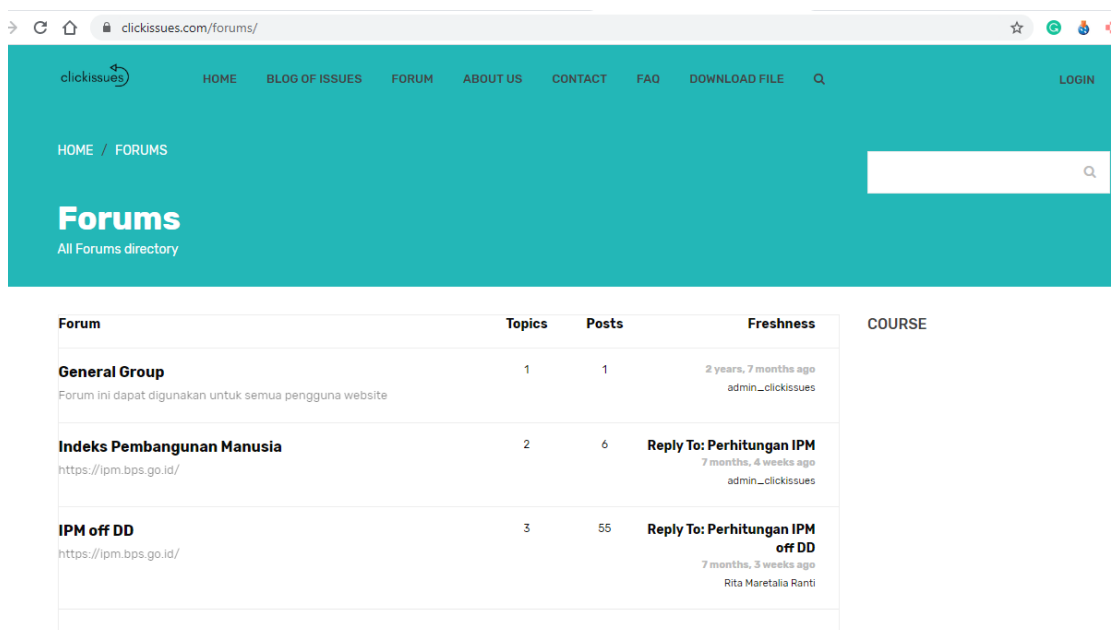
Menu ini berisikan informasi umum dari aplikasi *click issues*. Informasi terkait dengan apa saja yang disajikan di dalam aplikasi ini agar pengguna bisa lebih jelas pada saat memanfaatkan aplikasi ini.

Gambar 4. Menu *blog of issues*



Menu ini berisikan berbagai macam isu atau materi terkait dengan matakuliah yang sedang dipelajari. Di dalam menu ini pengguna bisa saling bertukar materi yang akan didiskusikan.

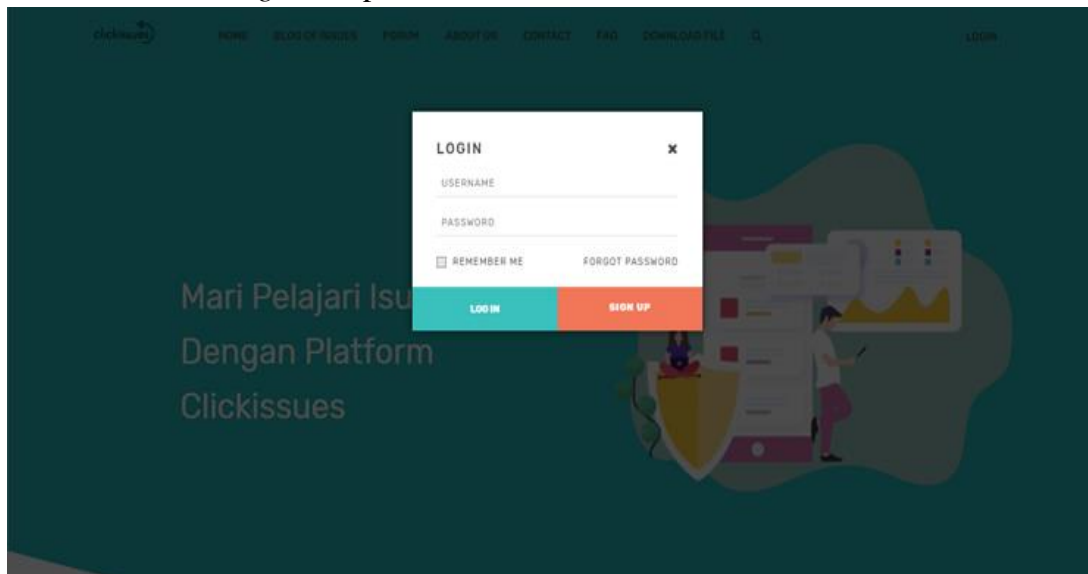
Gambar 5. Menu *forum*



Di dalam menu ini, pengguna bisa melakukan diskusi secara *online* membahas materi yang telah ditentukan.

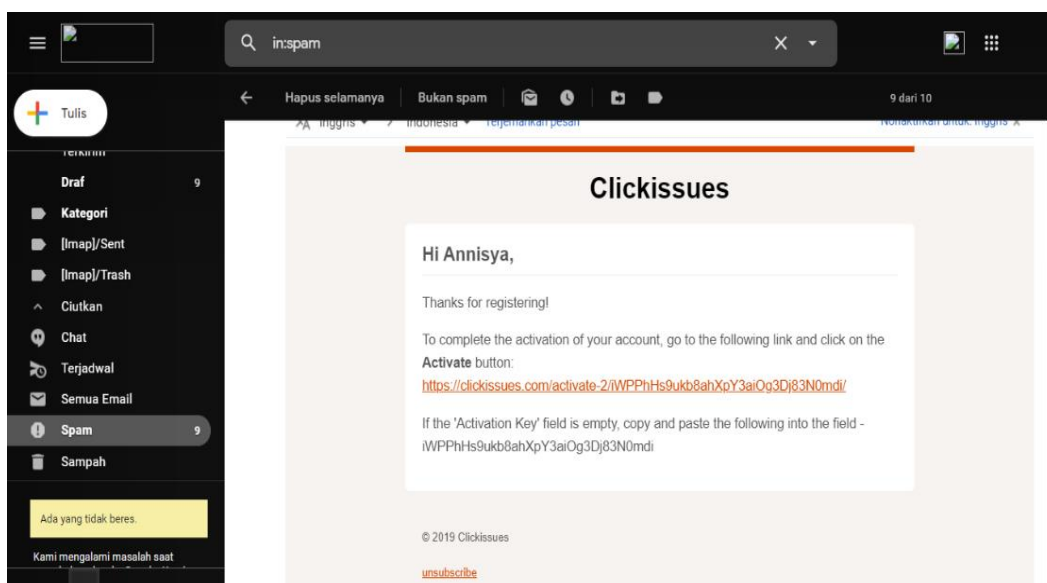
Tahapan selanjutnya adalah tahapan implementasi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah praktik untuk uji coba penggunaan aplikasi. Kegiatan ini dilakukan melalui tiga tahapan. 1) Uji coba oleh anggota peneliti. 2) Uji coba 2 dilakukan oleh tim ahli. 3) Uji coba 3 dilakukan oleh para mahasiswa.

Gambar 6. Menu *log in* di aplikasi *click issues*.



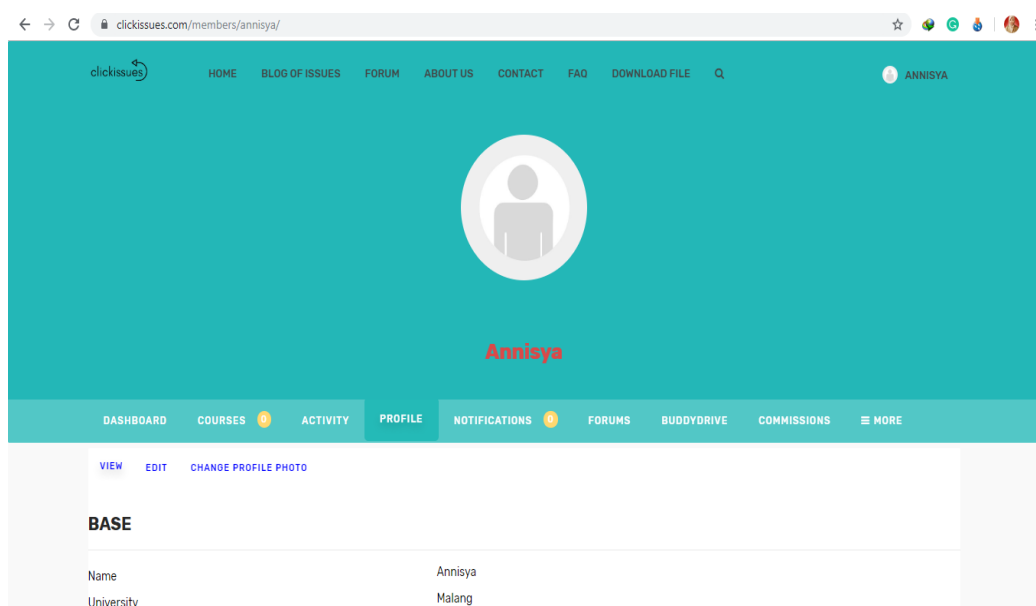
Sebelum pengguna memanfaatkan aplikasi ini, pengguna harus melakukan *log in* dengan menggunakan email pengguna yang masih aktif.

Gambar 7. *Email* balasan.



Setelah melakukan *log in*, peserta akan mendapatkan email balasan untuk melakukan aktifasi.

Gambar 8. Akun *click issues* telah aktif dan bisa dimanfaatkan.



Para pengguna aplikasi dapat menggunakan aplikasi *click issues* dengan cara *log in* dulu sebagai siswa atau guru. *Log in* ini bisa melalui email pribadi pengguna kemudian pengguna akan mendapatkan *link* aktifasi pada *email* yang didaftarkan. Setelah itu pengguna dapat menggunakan fitur-fitur yang telah tersedia di aplikasi *click issues*.

Tahapan penelitian yang selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap ini peneliti harus memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat berjalan dan dimanfaatkan dengan baik. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan percobaan penggunaan aplikasi oleh tim peneliti, tim ahli, serta mahasiswa. Percobaan penggunaan aplikasi oleh tim dilakukan dengan tujuan memastikan bahwa aplikasi *click issues* sudah layak untuk digunakan. Pada tahap ini ada beberapa revisi yang dilakukan antara lain adalah pada bagian tampilan warna latar dari putih ke warna hijau toska serta penambahan kolom unggah materi pada fitur forum. Percobaan selanjutnya dilakukan oleh tim ahli yang mana pada tahap ini kegiatan revisi yang dilakukan adalah pada materi yang diunggah yang harus disesuaikan dengan karakteristik HOTS. Percobaan terakhir adalah percobaan kepada mahasiswa. Percobaan ini dilakukan dengan mendampingi mahasiswa untuk menggunakan aplikasi ini. Secara umum para mahasiswa sudah bisa menggunakan aplikasi tersebut dengan lancar. Mahasiswa secara aktif melakukan praktik penggunaan aplikasi untuk berdiskusi membahas materi yang sedang dipelajari.

Tahapan terakhir adalah tahapan evaluasi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan penilaian dengan cara memberikan angket kepada tim ahli media dan aplikasi serta mahasiswa. Berikut adalah table penilaian yang dilakukan oleh tim ahli:

Tabel 2. Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Presentasi	Interpretasi
1.	Materi	85,10%	Sangat Layak
2.	Pembelajaran	87,15%	Sangat Layak

Tabel 3. Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Presentasi	Interpretasi
1.	Tampilan	83,15%	Sangat Layak
2.	Progam	86,51%	Sangat Layak

Sedangkan penilaian yang dilakukan kepada mahasiswa dilakukan dengan melibatkan sebanyak 54 mahasiswa. Para mahasiswa ini adalah mera yang sedang berada pada semester 5 dan menempuh matakuliah Perekonomian Indonesia. Berikut adalah table hasil dari penilaian mahasiswa.

Tabel 4. Penilaian oleh Mahasiswa

No	Aspek Penilaian	Presentasi	Interpretasi
1.	Materi	80,05%	Layak
2.	Pembelajaran	83,30%	Sangat Layak
3.	Tampilan	80,12%	Layak
4.	Program	82,50%	Sangat Layak

Dari hasil kuesioner diatas maka rata-rata penilaian yang didapatkan adalah sebagai berikut ini:

Tabel 5. Rata – Rata Hasil Penilaian

No	Aspek Penilaian	Presentasi	Interpretasi
1.	Materi	82,57%	Sangat Layak
2.	Pembelajaran	85,22%	Sangat Layak
3.	Tampilan	81,63%	Sangat Layak
4.	Program	84,50%	Sangat Layak

Dari data di atas dapat dilihat bahwa aplikasi *click issues* sudah layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan penelitian yang dilakukan oleh tim peneliti dapat disimpulkan bahwa: 1) Aplikasi *click issues* adalah sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan HOTS mahasiswa jurusan Ekonomi Pembangunan. 2) Para tim ahli beserta responden mahasiswa memberikan penilaian untuk aplikasi *click issues* layak digunakan di dalam kegiatan pembelajaran di kelas, hal ini dibuktikan dengan total hasil penilaian yang menunjukkan rata – rata 83,48%. 3) Tim ahli materi melakukan penilaian yang menunjukkan bahwa pada aspek materi dan pembelajaran menunjukkan interpretasi sangat layak dengan nilai 85,10% untuk aspek materi dan 87,15% untuk aspek pembelajaran. 4) Ahli media memberikan nilai untuk aspek tampilan sebesar 83,15% dan 86,51% untuk program yang mana hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *click issues* layak untuk digunakan dari segi media. 5) penilaian yang dilakukan oleh mahasiswa menunjukkan rata – rata dari total keseluruhan nilai aspek media dan materi adalah sebesar 81,49% yang menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan oleh mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010) *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2015) *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman, A. (2014) *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Branch, R. M. (2009) *Instructional Design: The ADDIE Approach*, vol. 722(1). New York: Springer Science Business Media.
- Creswell, JW (1998) *Qualitative Inquiry and Research Design, Choosing Among Five Traditions*. California: Sage Publication.
- Depdiknas (2003) *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas (2005) *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005. tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas (2005) *Undang-Undang Guru dan Dosen UU RI Nomor 14 Tahun 2005*. Jakarta: Depdiknas
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (2003) *Educational research an introduction (7th edition)*. United States of America: Perason Education, Inc. Bumi Aksara
- Jones, G. T. (1974) *Music Theory: The Fundamental Concepts of Tonal Music Including Notation, Terminology, and Harmony*. New York: A Barnes & Noble Outline.
- Kurniati, D (2016) *Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP Di Kabupaten Jember Dalam Menyelesaikan Soal Berstandar PISA. Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*.
- L.W, Anderson, dan Krathwohl. 2001. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Terjemahan. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Prawiradilaga, D. S (2014) *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Rofiah, Emi, et.al., (2013) Penyusunan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Fisika pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 1(2), 17-22. Universitas Sebelas Maret.

-
- Rundell, M. (2007). *Macmilian English dictionary for advanced learners (elt dictionaries series)*. London: Macmilian Education. PT. Gramedia.
- Saputra, Hatta (2016) *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguatan Mutu Pembelajaran dengan Penerapan HOTS (High Order Thinking Skills)*. Bandung: SMILE's Publishing.
- Setiawan, S. (2015). *Kelas asik dengan games: 30 games untuk pembelajaran*. Jakarta:
- Sugiyono, S. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukardi, S. (2012) *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Suminarsih (2008) *PAKEM Pembelajaran Afektif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Semarang: LPMP Jawa Tengah