



## IMPLEMENTING HOTS-BASED INTERACTIVE QUIZZES ORIENTED ON LOCAL WISDOM THROUGH QUIZZZ APPLICATION AT ELEMENTARY SCHOOLS

Tyas Deviana<sup>1</sup>, Nawang Sulistyani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, Indonesia  
<sup>1</sup>[ryasdefiana@umm.ac.id](mailto:ryasdefiana@umm.ac.id), <sup>2</sup>[nawang\\_sulistyani@umm.ac.id](mailto:nawang_sulistyani@umm.ac.id)

## IMPLEMENTASI KUIS INTERAKTIF BERBASIS HOTS BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL DAERAH MELALUI APLIKASI QUIZZZ DI SEKOLAH DASAR

### ARTICLE HISTORY

**Submitted:**  
12 Oktober 2020  
12<sup>nd</sup> October 2020

**Accepted:**  
03 Februari 2021  
03<sup>rd</sup> February 2021

**Published:**  
21 Februari 2021  
21<sup>st</sup> February 2021

### ABSTRACT

**Abstract:** The Covid 19 pandemic caused the need for an adaptation in all areas including in the field of education. The online learning was the way to adapt with the pandemic. Many institutions increased their human resources through training for the preparation of online learning tools. The result was that the teachers were able to make HOTS-based interactive quizzes oriented on local wisdom at Kab. Tulungagung through the quizizz application and its implementation. The goal was that interactive quizzes through the quizizz application could be applied and provided benefits to online learning. This study aimed to analyze the implementation of HOTS-based interactive quizzes oriented on local wisdom at Kab. Tulungagung. The scope of this research included question making, interactive quiz implementation, and evaluation. The study involved 25 students at grade V SDN Mojosari 1 consisting of 11 male and 14 female students. The process of making evaluation questions started from making the question lattice then converted into multiple choice questions by paying attention to HOTS based on local wisdom at Kab. Tulungagung. The implementation of the interactive quiz resulted in the effectiveness of the interactive quiz by 88%. The result of evaluation of HOTS interactive quiz implementation based on local wisdom at Kab. Tulungagung found that 1) interactive quizzes through the quizizz application were needed as an online learning assessment instrument; 2) the use of interactive quizzes eased the teachers to provide assessments without having to make manual corrections as well as being able to analyze the questions made; 3) it fostered competition between students.

**Keywords:** Interactive Quiz, HOTS, Local Wisdom, Quizizz Application

**Abstrak:** Pandemi covid 19 menyebabkan perlu dilakukan adaptasi semua bidang, termasuk pada bidang pendidikan, yaitu adanya pembelajaran daring (online). Banyak lembaga yang melakukan peningkatan SDM melalui pelatihan untuk penyusunan perangkat pembelajaran daring. Hasilnya yaitu guru mampu membuat kuis interaktif HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung melalui aplikasi quizizz sekaligus pengimplementasiannya. Tujuannya yaitu agar kuis interaktif melalui aplikasi quizizz bisa diterapkan dan memberikan manfaat pada pembelajaran daring. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menganalisis implementasi kuis interaktif berbasis HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung. Ruang lingkup pada penelitian ini meliputi pembuatan soal, pelaksanaan kuis interaktif, sampai dengan evaluasi. Penelitian melibatkan peserta didik di kelas V SDN Mojosari 1 sebanyak 25 peserta didik dengan 11 laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Implementasi yang dimaksud pada penelitian ini dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, sampai tahap evaluasi pelaksanaan kuis interaktif di SD Mojosari 1. Hasilnya yaitu, tahap perencanaan dimulai dari pembuatan kisi-kisi soal kemudian diubah menjadi soal pilihan ganda dengan memperhatikan HOTS berbasis kearifan lokal Kab. Tulungagung. Berdasarkan pelaksanaan, diperoleh hasil keefektifan kuis interaktif sebesar 88%. Evaluasi pelaksanaan kuis interaktif HOTS berbasis kearifan lokal Kab. Tulungagung dari Forum Group Discussion (FGD) diperoleh hasil, 1) kuis interaktif melalui aplikasi quizizz diperlukan sebagai salah satu instrumen penilaian pembelajaran daring; 2) penggunaan kuis interaktif memudahkan guru untuk memberikan penilaian tanpa harus melakukan pengkoreksian secara manual sekaligus dapat menganalisis soal yang dibuat; 3)



---

*menumbuhkan kompetisi antara peserta didik.*

**Kata Kunci:** *Kuis Interaktif, HOTS, Kearifan Lokal, Aplikasi Quizizz*

---

### CITATION

Deviana, T., & Sulistyani, N. (2021). Implementing Hots-Based Interactive Quizzes Oriented on Local Wisdom through Quizizz Application at Elementary Schools. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (1), 159 – 173. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i1.8174>.

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi keberlangsungan suatu negara. Di tengah terjadinya pandemi covid-19 ini maka pembelajaran di semua jenjang pendidikan harus mengikuti ketetapan yang ditetapkan pemerintah. Salah satu ketentuan pemerintah pada masa pandemi covid-19 yaitu dengan menggunakan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Hal ini tentu saja akan mengubah pembelajaran mulai dari perencanaan, implementasi, maupun penilaian yang menyesuaikan dengan pembelajaran daring.

Meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring, namun dalam pelaksanaannya harus tetap memberikan pembelajaran bermakna dan holistik mengembangkan semua aspek perkembangan. Salah satu bentuk pembelajaran yang berkualitas salah satunya mampu mengakomodasi cara berfikir tingkat tinggi kepada peserta didik atau dikenal dengan pembelajaran HOTS. Saat ini guru diharapkan mampu menyusun kegiatan belajar yang mengimplementasikan pembelajaran HOTS agar peserta didik tidak hanya menjawab pada level C-1 (mengetahui), C-2 (memahami), dan C-3 (menerapkan), tetapi juga pada level C-4 (sintesis/analisis), C-5 (evaluasi) dan C-6 (berkreasi). Pembuatan soal HOTS bertujuan untuk meningkatkan kualitas soal dan membiasakan peserta didik untuk berfikir secara analitik. Pembuatan soal HOTS pada dasarnya adalah hal yang baik, tetapi hal

ini harus diawali dengan pembelajaran yang HOTS juga, karena akan terasa ganjil manakala pembelajarannya biasa saja, tetapi guru pada saat pembelajaran memberikan soal-soal HOTS pada saat penilaian hasil belajar peserta didik. Pada dasarnya penilaian HOTS harus diawali dengan pembelajaran yang HOTS juga (Yayuk, Deviana, & Sulistyani, 2019).

Kurikulum 2013 tidak hanya mengharapkan peserta didik agar mampu berfikir tingkat tinggi, namun juga dapat belajar bermakna sesuai dengan lingkungan atau dikenal dengan pembelajaran kontekstual (*contextual learning*). Salah satu pembelajaran yang menekankan *contextual learning* yaitu peserta didik dapat mengenal kearifan lokal wilayah sekitar. Sehingga apa yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Suasana pendidikan belajar tidak terpisahkan dari kearifan lokal dan tradisi sosial, yaitu mempraktikkan kepemimpinan demokratis; sosial mempelajari kurikulum atas dasar sosial pendekatan rekonstruksi; yang diperlukan untuk mengembangkan konten, model atau pendekatan, sumber daya, media pembelajaran penilaian kontekstual dan otentik (Kertih, 2020).

Dengan menerapkan kearifan lokal, sekolah dapat berkembang sebagai pusat kompetensi pembudayaan, menjadi basis untuk mengembangkan karakter dan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan

kerja yang tinggi, budaya kerja dan budaya belajar yang kuat, serta budaya melayani masyarakat secara ikhlas dan wajar (Nasution, 2016). Kearifan lokal merupakan gagasan-gagasan lokal yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai yang tertanam dan diikuti oleh warga masyarakatnya berasal dari budaya turun temurun yang tetap berkembang dalam lingkungan masyarakat tersebut yang mengandung sikap, pandangan, dan kemampuan suatu masyarakat di dalam mengelola lingkungan fisik dan non fisik. Kearifan lokal suatu daerah perlu dikenalkan kepada peserta didik agar semua sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh dari sekolah dapat diimplementasikan dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SDN Mojosari 1 Kab. Tulungagung pada tanggal 24 Agustus 2020 diperoleh informasi bahwa sekolah sudah melakukan workshop dan pendampingan penyusunan kuis interaktif HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung melalui aplikasi *quizizz*. Workshop dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2020 kemudian setelah itu diadakan pendampingan penyusunan soal HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung kemudian dari soal tersebut dibuat dalam bentuk kuis interaktif melalui aplikasi *quizizz*. Workshop dan pelatihan perlu diberikan kepada guru karena terdapat fakta bahwa guru sudah memahami pentingnya HOTS dan mengajarkannya dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang inovatif (Retnawati, Djidu, Kartianom, Apino, & Anazifa, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI, diperoleh informasi bahwa dengan adanya workshop dan pendampingan, maka guru mengetahui bagaimana membuat soal HOTS namun tetap mengintegrasikan kearifan lokal Kab. Tulungagung. Karena pada dasarnya antara pembelajaran HOTS dengan kearifan lokal merupakan satu hal yang saling mendukung, salah satu ciri

pembelajaran HOTS yaitu sesuai dengan lingkungan sekitar (*contextual learning*) salah satunya dengan kearifan lokal daerah masing-masing. Hasil dari workshop dan pendampingan tersebut yaitu guru mampu membuat kuis interaktif HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung melalui aplikasi *quizizz*.

Berdasarkan kuis interaktif HOTS berorientasi Kab. Tulungagung yang telah disusun maka perlu diimplementasikan dalam suatu pembelajaran di kelas dalam jaringan (*daring*) atau *online*. Hal ini bertujuan untuk kuis interaktif yang telah dibuat melalui aplikasi *quizizz* bisa diterapkan dan memberikan manfaat pada pembelajaran *daring* secara maksimal. Penggunaan aplikasi berbasis *smartphone* “*quizizz*” sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa dapat fokus dan memaksimalkan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan (Wibawa, Astuti, & Pangestu, 2019). Dengan adanya analisis secara menyeluruh dan mendalam diharapkan dapat mengimplementasikan kuis interaktif HOTS sesuai dengan kebutuhan lapangan, serta disesuaikan juga dengan kekurangan dan kelebihan yang ditemukan dalam penelitian ini.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis secara mendalam implementasi kuis interaktif berbasis HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung melalui aplikasi *quizizz* di kelas VI SDN Mojosari 1 Kab. Tulungagung. Secara khusus tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis kuis interaktif yang dimulai dari analisis 1) penyusunan soal; 2) implementasi kuis interaktif; dan 3) evaluasi pelaksanaan kuis interaktif berbasis HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung.

## **KAJIAN TEORI**

### **A. Kuis Interaktif *Quizizz***

Penilaian hasil belajar pada masa pandemi bisa dilaksanakan secara

online/daring. Bentuk penilaian ini bisa mengakomodasi interaksi peserta didik pada saat itu (kuis interaktif) dan juga ada yang tidak bisa. Kuis interaktif memungkinkan peserta didik untuk mengetahui keberhasilan dan capaiannya masing-masing pada saat itu juga. Hal ini tentu akan menarik perhatian peserta didik karena akan memacu semangat kompetisi peserta didik. Salah satu aplikasi kuis interaktif yaitu quizziz. Hal ini dikarenakan bahwa media game edukasi Kuis dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran online selama pencegahan penyebaran mata pelajaran IPS COVID-19 (Nurhayati, 2020).

Quizizz adalah salah satu *web tool* yang dapat digunakan untuk membuat permainan interaktif yang dapat dimainkan secara langsung di dalam kelas maupun jarak jauh yang dapat diakses melalui laptop maupun gawai secara online. Quizizz didesain sebagai kuis interaktif yang bersifat kompetitif dengan memperhitungkan ketepatan dan kecepatan dalam menjawab pertanyaan. Penggunaan Aplikasi Quizizz sangat menyenangkan dalam proses pembelajaran dan hal ini dapat membantu dalam merancang tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan tingkat kebahasaan yang dapat memudahkan guru dalam menggunakan Aplikasi Quizizz dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa (Nanda, Abdul, & Daddi, 2018).

Kelebihan quizziz yaitu 1) Soal mudah dibuat oleh guru dengan jenis soal pilihan ganda, ceklis, isian singkat, polling (jajak pendapat) dan pertanyaan dengan jawaban terbuka.

1. Jika jawaban benar, skor dan peringkat langsung diketahui peserta didik.
2. Jika jawaban salah, maka jawaban yang benar akan muncul.
3. Soal dengan tipe publik dapat dijadikan bank soal dalam quizziz.
4. Soal dapat dikerjakan dengan mode langsung atau PR dengan diiringi suara musik.

5. Guru dapat melihat hasil analisis pekerjaan peserta didik secara keseluruhan.
6. Soal teracak secara otomatis, sehingga antar peserta didik berbeda-beda urutannya.
7. Setiap soal dapat diberikan durasi waktu pengerjaan.
8. Dapat dimainkan oleh 500 orang secara bersamaan.

Sedangkan kekurangan dari quizziz ini yaitu:

1. Peserta didik dapat membuka tab baru jika dikerjakan melalui web browser.
2. Susah dikontrol jika membuka web baru yang dimungkinkan untuk browsing jawaban jika dikerjakan dalam mode PR.
3. Membutuhkan koneksi internet yang stabil.
4. Identitas peserta didik hanya bisa dituliskan namanya saja.

Melalui kuis interaktif menggunakan aplikasi quizziz guru juga dapat memperoleh analisis soal. Guru mengetahui soal mana yang semua dijawab benar dan soal mana yang banyak dijawab salah. Dengan adanya analisis soal guru dapat melakukan perbaikan dari soal tersebut agar kualitas soal menjadi lebih baik.

## **B. Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS/ Higher Order Thinking Skills)**

Menurut beberapa ahli, definisi keterampilan berpikir tingkat tinggi salah satunya dari Resnick (1987) adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dibagi menjadi dua bagian. *Pertama* adalah keterampilan tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu mengingat (*remembering*), memahami

(*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan *kedua* adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Pembelajaran harus berorientasi pada peningkatan HOTS melalui berbagai pengembangan media pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran, dan strategi (Ichsan et al., 2019).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi erat kaitannya dengan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar dan mengajar.

#### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif menurut Bloom merupakan segala aktivitas pembelajaran menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi.

**Tabel 1. Dimensi Kognitif pada Aspek Kognitif**

Proses Kognitif	Dimensi Kognitif
<b>C1</b> Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan
<b>C2</b> Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar
<b>C3</b> Menerapkan/ Mengaplikasikan	Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa
<b>C4</b> Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antar bagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
<b>C5</b> Menilai/ Mengevaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
<b>C6</b> Mengkreasi/ Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional, menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru

#### 2) Ranah Afektif

Kartwohl & Bloom juga menjelaskan bahwa selain kognitif, terdapat ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau

penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran dan membagi ranah afektif menjadi 5 kategori, yaitu seperti pada tabel di bawah.

**Tabel 2. Dimensi Kognitif pada Aspek Afektif**

Proses Kognitif	Dimensi Kognitif
<b>A1</b> Penerimaan	Semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri peserta didik
<b>A2</b> Menanggapi	Suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara

<b>A3</b>	Penilaian	Memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu
<b>A4</b>	Mengelola	Konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki
<b>A5</b>	Karakterisasi	Keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya

3) Ranah Psikomotor

Keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik)

yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan pada gerak dasar, perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif dan interperatif. Keterampilan proses psikomotor dapat dilihat pada tabel di bawah.

**Tabel 3. Dimensi Kognitif pada Aspek Psikomotor**

Proses Kognitif		Dimensi Kognitif
<b>P1</b>	Imitasi	Imitasi berarti meniru tindakan seseorang
<b>P2</b>	Manipulasi	Manipulasi berarti melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara dengan mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi. Pada kategori ini, peserta didik dipandu melalui instruksi untuk melakukan keterampilan tertentu
<b>P3</b>	Presisi	Presisi berarti secara independen melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan. Dalam bahasa sehari-hari, kategori ini dinyatakan sebagai tingkat mahir
<b>P4</b>	Artikulasi	Artikulasi artinya memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru, atau menggabungkan lebih dari satu keterampilan dalam urutan harmonis dan konsisten.
<b>P5</b>	Naturalisasi	Naturalisasi artinya menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada. Pada kategori ini, sifat aktivitas telah otomatis, sadar penguasaan aktivitas, dan penguasaan keterampilan terkait sudah pada tingkat strategis misalnya dapat menentukan langkah yang lebih efisien)

**C. Kearifan Lokal Kab. Tulungagung**

Upaya mempersiapkan generasi penerus yang lebih baik melalui pendidikan karakter lokal berbasis kearifan lokal harus dilakukan sejak usia dini (Ernawati, Turini; Siswoyo, Rasdi Eko; Hardyanto, Wahyu; Raharjo, 2018). Pengertian kebahasaan kearifan lokal, berarti kearifan setempat (*local wisdom*) yang dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan lokal yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai yang tertanam dan diikuti oleh warga masyarakatnya. Dalam konsep antropologi, kearifan lokal dikenal pula sebagai pengetahuan setempat (*indigenous or local knowledge*), atau kecerdasan setempat (*local genius*), yang menjadi dasar identitas

kebudayaan (*cultural identity*). Ruang lingkup kearifan lokal itu sangat luas dan holistik tergantung dari perspektif apa yang digunakan dalam memandang kearifan lokal itu sendiri. Pada dasarnya kearifan lokal tidak dapat dipisahkan dari interaksi manusia terhadap lingkungannya yang dikembangkan karena dianggap masih relevan dengan kehidupan masyarakat lokal tersebut. Pendidikan karakter melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal berperan efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dari sisi kognitif, siswa dapat berpikir kreatif dalam memecahkan masalah melalui permainan tradisional yang dilaksanakan dalam pembelajaran berbasis



kearifan lokal. Mengenai keterampilan afektif, nilai yang melekat pada karakter terdiri dari: a) Konkordansi, b) Kelincahan, c) Sosialisasi d) Kolaborasi, e) Disiplin, f) Kreativitas, g) Agama, Religius, dan h) Nasionalisme. Dalam ranah psikomotor, siswa terlibat aktif dalam permainan fisik dan mental melalui media permainan tradisional. Permainan tradisional berupa warisan budaya yang perlu dilestarikan melalui proses pembelajaran berbasis kearifan lokal yang diberikan kepada siswa sekolah dasar (Sukadari, Prihono, Singh, Syahruzah, & Wu, 2020).

Pengertian kearifan lokal menurut Kartawinata (Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan, 2011: 10) adalah “jawaban kreatif terhadap situasi geografis-politis, historis, dan situasional yang bersifat lokal yang mengandung sikap, pandangan, dan kemampuan suatu masyarakat di dalam mengelola lingkungan rohani dan jasmaninya”. Hal ini dimaksudkan sebagai upaya untuk dapat memberikan kepada warga masyarakatnya suatu daya tahan dan daya tumbuh di wilayah dimana masyarakat itu berada. Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat Sumarmi & Amirudin (2014: 25-26) yang menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat lokal untuk bertahan hidup dalam suatu lingkungannya yang menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, budaya, dan diekspresikan di dalam tradisi dan mitos yang dianut dalam jangka waktu yang lama.

Kearifan lokal Kabupaten Tulungagung merupakan nilai-nilai yang terkandung di dalam berbagai aspek baik budaya maupun non budaya yang diyakini dan dilestarikan oleh masyarakat Tulungagung. Hal-hal yang akan dideskripsikan terkait dengan kearifan lokal Kabupaten Tulungagung antara lain meliputi: upacara adat Kabupaten Tulungagung meliputi Upacara Ulur-Ulur dan Upacara Jamasan Pusaka Kanjeng Kyai Upas ; seni tari Kabupaten Tulungagung yaitu Seni Tari Reog Kendang; sejarah Kabupaten Tulungagung mulai dari nama Kabupaten

Ngrowo sampai pada Kabupaten Tulungagung; peninggalan sejarah Kabupaten Tulungagung yaitu Terowongan Niyama dan Pusaka Daerah Kabupaten Tulungagung Tombak Kyai Upas; dan Sumber Daya Kabupaten Tulungagung meliputi Marmer Tulungagung dan Batik Khas Tulungagung.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah tanpa perlakuan khusus (Sugiyono, 2014: 1). Pendekatan penelitian yang dipilih peneliti yaitu pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif digunakan berdasarkan pertimbangan bahwa masalah-masalah yang akan diteliti sedang berlangsung pada masa sekarang yang bertujuan untuk menganalisa peristiwa-peristiwa yang terjadi di lapangan kemudian diungkapkan dalam bentuk narasi dan deskripsi.

Pada penelitian deskriptif maka kehadiran peneliti di lokasi penelitian atau di lapangan sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan peneliti sebagai instrumen kunci yang berusaha melihat segala kejadian dan peristiwa yang terjadi di lapangan dengan cermat dan seksama. Selain itu, peneliti juga berusaha menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang ada di lapangan tanpa memberikan suatu perlakuan khusus yang dibuat dengan sengaja, serta berusaha untuk menciptakan hubungan baik dengan informan yang terkait dengan penelitian. Dikarenakan adanya pandemi, maka peneliti melakukan penelitian melalui *offline* dan *online*.

Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran di kelas V SD Mojosari 1 Kab. Tulungagung. Sumber data penelitian ini yaitu Kepala SD Mojosari 1 Kab. Tulungagung, guru kelas V, FGD (*Focus Group Discussion*), dan peserta didik kelas V. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

Aspek	Indikator	Instrumen Penelitian
Perencanaan	Kompetensi guru dalam membuat soal kuis interaktif	Wawancara, Dokumentasi
	Tahapan untuk membuat soal	Wawancara, Dokumentasi
	Hasil review dari soal yang telah dibuat	Wawancara, Dokumentasi
	Kelebihan dan kelemahan dari soal yang dikembangkan	Wawancara, Dokumentasi
Pelaksanaan	Nilai hasil peserta didik mengerjakan kuis interaktif	Dokumentasi, Observasi
	Kesulitan peserta didik dalam mengerjakan kuis interaktif	Dokumentasi, Observasi
	Faktor pendukung peserta didik dalam mengerjakan kuis interaktif	Dokumentasi, Observasi
Evaluasi	Komentar dan tanggapan FGD terhadap pelaksanaan kuis interaktif	Wawancara, dokumentasi
	Saran FGD terhadap pelaksanaan kuis interaktif	Wawancara, dokumentasi

Prosedur penelitian dilakukan melalui *offline* dengan datang langsung ke tempat penelitian untuk melakukan koordinasi, sedangkan penelitian online yaitu melalui *google meet* dan *whatsapp group*. Analisis data yang dilakukan yaitu melalui *data reduction* (mereduksi data), *data display* (menyajikan data), *conclusion and verifying* (menyimpulkan dan memverifikasi data). Hasil analisis data selanjutnya melakukan pengecekan keabsahan data melalui pemeriksaan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti melalui beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, hasil temuan penelitian, serta tahap pelaporan. Tahap persiapan meliputi perencanaan pembelajaran, serta membuat pedoman wawancara dan observasi. Pada tahap pelaksanaan yang dilakukan yaitu menganalisis kondisi pembelajaran dan perangkat pembelajarannya, melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan sumber data penelitian baik *offline* maupun *online*. Pada tahap hasil temuan penelitian, akan dilakukan analisis hasil temuan serta mengambil keputusan. Kemudian untuk tahap terakhir yaitu pelaporan

kepada *stake holder* dan beberapa pihak yang berkepentingan dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini terdiri dari tiga aspek yaitu untuk merekam secara mendalam terkait: 1) pembuatan soal berbasis HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung; 2) implementasi kuis interaktif berbasis HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung; dan juga 3) evaluasi pelaksanaan kuis interaktif berbasis HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung. Adapun secara garis besar hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti akan dipaparkan sebagai berikut.

### A. Pembuatan Soal Berbasis HOTS Berorientasi Kearifan Lokal Kab. Tulungagung

Implementasi/pelaksanaan kuis interaktif dimulai dari pembuatan soal yang matang. Soal dibuat berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah disusun, karena pada hakikatnya soal dibuat sebagai salah satu instrumen penilaian kognitif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dalam membuat soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) maka tujuan



pembelajaran yang digunakan juga merupakan tujuan pembelajaran HOTS serta dalam pelaksanaan pembelajaran juga pembelajaran HOTS. Secara umum materi yang disajikan pada bahan ajar kelas V SD lebih pada penemuan konsep yang dipelajari siswa, belum sampai pada penerapan konsep. Sumber belajar, fasilitas dan pengalaman belajar siswa belum mengakomodir kearifan lokal (Sulistiyani & Deviana, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SDN Mojosari 1 Kab. Tulungagung diperoleh informasi bahwa dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) terutama kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (daring), maka lembaga sekolah telah mengadakan workshop penyusunan kuis interaktif berbasis HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung. Hal ini dilakukan agar guru selaku pelaku utama dalam pendidikan selalu bisa beradaptasi dengan berbagai kondisi, salah satunya pada saat ini di tengah wabah covid-19 yang mengharuskan peserta didik belajar dari rumah dan pembelajaran dilakukan secara daring. Meskipun pembelajaran secara daring namun tetap harus memberikan pembelajaran yang berkualitas salah satunya melalui penilaian yang HOTS dan berorientasi kearifan lokal daerah. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya bahwa bahan ajar fisika berbasis kearifan lokal melatih karakter saraba kawa layak untuk pembelajaran fisika (Hartini, Firdausi, Misbah, & Sulaeman, 2018).

Wawancara dengan guru kelas V SDN Mojosari 1, diperoleh informasi bahwa kuis interaktif yang dikembangkan guru dimulai dari membuat kisi-kisi soal. Kisi-kisi soal dikembangkan dari indikator dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dari dokumentasi matriks indikator dan tujuan pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh guru kelas V SDN Mojosari 1, diketahui bahwa indikator dan tujuan pembelajaran 70% HOTS dan 30% masih LOTS. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak akan mencapai

HOTS jika kemampuan LOTS saja belum dicapai. Kemudian dari indikator dan tujuan pembelajaran tersebut dikembangkan matriks kisi-kisi soal evaluasi pada aspek kognitif.

Dari hasil observasi dan analisis dokumentasi kisi-kisi soal kelas V SDN Mojosari 1 Kab. Tulungagung diperoleh temuan bahwa kisi-kisi soal yang dibuat sudah menggunakan KKO yang mencerminkan HOTS, yaitu mulai dari mengelompokkan, menganalisis, mengidentifikasi, dan juga menyimpulkan. Dari kisi-kisi yang telah dibuat maka disusunlah soal evaluasi. Hasil analisis dari soal evaluasi, diperoleh temuan bahwa soal evaluasi yang dikembangkan sesuai dengan kisi-kisi yang dibuat. Soal tersebut juga mengaitkan dengan kearifan lokal Kab. Tulungagung, yaitu terkait letak astronomis Kab. Tulungagung, kenampakan alam, serta budaya adat Ulur-ulur yang merupakan kearifan lokal dari Kab. Tulungagung. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suhartini, Sekarningrum, Sulaeman, & Gunawan (2019) bahwa konstruksi sosial tingkah laku siswa dilakukan melalui proses dialektis simultan dalam eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi. Penerapan kearifan lokal dalam pendidikan karakter diperlukan adanya kemauan para pemimpin daerah untuk dilaksanakan oleh perangkat daerahnya, sekolah, keluarga dan masyarakat sehingga terwujud peserta didik yang berkarakter.

Setelah soal selesai dibuat maka soal tersebut direview oleh teman sejawat, dosen pendamping, dan juga Kepala Sekolah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kualitas soal yang telah dibuat oleh guru model. Adapun masukan pada saat *review* soal di kelas V yang telah dibuat oleh guru model secara garis besar yaitu: 1) dari soal yang dibuat masih ada yang belum mengintegrasikan dengan kearifan lokal Kab. Tulungagung; 2) ada beberapa soal yang perlu ditambah visual yang mendukung; 3) ada beberapa soal yang masih berbentuk *recalling*; 4) pilihan jawaban agar dibuat dengan panjang yang sama, tidak yang satu panjang yang satu pendek; 5) pada soal bisa ditambahkan

pernyataan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, tidak langsung menjurus pada soal.

Berdasarkan review dan masukan dari berbagai pihak, guru model melakukan

perbaikan dari soal yang sudah dibuat. Berikut beberapa contoh soal HOTS berbasis Kearifan Lokal Kab. Tulungagung.

**Tabel 5. Contoh Hasil Review Soal HOTS Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Tulungagung**

No.	Soal	Pilihan Jawaban	Hasil Review
1.	Salah satu contoh bentuk aktivitas dan hubungan masyarakat Kabupaten Tulungagung dengan lingkungan budaya yaitu....	a. membuang semua benda peninggalan sejarah karena tidak berguna. b. menganggap rendah semua kebudayaan daerah c. melakukan perawatan dan pemeliharaan terhadap benda peninggalan sejarah. d. menjual benda-benda peninggalan sejarah agar mendapatkan keuntungan yang banyak.	Soal sudah menampakkan kearifan lokal Kab. Tulungagung , namun sebelumnya bisa diberi pernyataan pembuka untuk menuju ke permasalahan.
2.	Pada saat upacara adat pemeliharaan pusaka daerah, tidak boleh meminum air sisa <i>siraman</i> , dikarenakan ....	a. akan membawa berkah b. mengandung racun dari <i>warangan</i> c. air sisa <i>siraman</i> harganya mahal d. berebut untuk mendapatkannya	Diperhatikan panjang pendek pilihan jawaban, diusahakan panjangnya hampir sama
			
3.	Pada lambang daerah Kabupaten Tulungagung di samping, yang mencerminkan sila Pancasila ke 1 terdapat pada gambar....	a. gambar berbentuk bintang b. inti bulatan yang mengitari pohon beringin c. bulatan yang mengitari padi dan kapas d. kata TULUNGAGUNG	Soal bisa ditambahkan persoalan yang menggiring pertanyaan.
			

**B. Implementasi Kuis Interaktif Berbasis HOTS Berorientasi Kearifan Lokal Kab. Tulungagung**

Implementasi dilaksanakan setelah soal selesai dibuat dan dimasukkan ke dalam aplikasi quizizz. Berdasarkan pengujian penerapan Quizizz oleh peneliti selama di kelas keterampilan bahasa Arab, ditemukan bahwa semua siswa sangat aktif menjawab soal-soal yang diberikan oleh peneliti, dan lebih berkonsentrasi pada topik (Yan mei, Yan Ju, & Adam, 2019). Dan juga didukung dengan hasil penelitian (Nur Aini & Sulistyani, 2019) yang menyebutkan bahwa Instrumen penilaian e-quiz berbasis HOTS (high order thinking) yang dikembangkan layak digunakan dalam penilaian pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika karena memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan.

Tahap implementasi/pelaksanaan kuis interaktif berbasis HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung dilaksanakan selama 6 pembelajaran yaitu pada sub tema Indonesiaku Bangsa yang Kaya. Soal yang dibuat merupakan 20 soal berbentuk pilihan ganda dengan empat jawaban. Adapun

implementasi kuis interaktif berbasis HOTS berorientasi kearifan local Kab. Tulungagung dilaksanakan pada tanggal 20- 26 Agustus 2020 melalui online/daring dan diikuti oleh 25 peserta didik dengan 11 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Hal ini perlu diketahui karena ada hubungan antara tingkat pengetahuan dan praktik HOTS di setiap aspek. Perbedaan yang signifikan terdapat pada tingkat pengetahuan dan praktik dalam penerapan HOTS berdasarkan faktor demografis seperti jenis kelamin, lokasi sekolah dan keterpaparan dalam kursus HOTS (Abdullah et al., 2017).

Analisis implementasi kuis interaktif yang sudah dilaksanakan, yaitu sebagai berikut: Data hasil belajar peserta didik diperoleh dari nilai peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi yang ada dalam kuis interaktif pada tiap-tiap pembelajaran. Berikut disajikan paparan data hasil belajar peserta didik selama implementasi kuis interaktif HOTS berbasis kearifan local Kab. Tulungagung untuk tiap-tiap pembelajaran selama 6 pembelajaran.

**Tabel 6. Data Hasil Belajar Peserta Didik**

Kelas	Rentang Skor	Frekuensi tiap Pembelajaran						Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	
1	< 75	3	2	0	4	4	2	2
2	76 – 80	4	2	1	1	0	2	1
3	81 – 85	2	3	2	1	1	1	4
4	86 – 90	5	7	3	3	2	8	3
5	91 – 95	3	4	4	6	3	3	6
5	96 – 100	8	7	15	10	15	9	9
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>25</b>

Berdasarkan data pada tabel 6 dapat diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh dari kuis interaktif untuk tiap-tiap pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang tidak mencapai KKM yang ditetapkan yaitu mencapai skor  $\geq 75$  dari 100. Banyaknya

peserta didik yang tidak tuntas pada tiap-tiap pembelajaran dipaparkan sebagai berikut: (1) pada pembelajaran 1 terdapat 3 peserta didik yang tidak tuntas; (2) pada pembelajaran 2 terdapat 2 peserta didik yang tidak tuntas; (3) pada pembelajaran 3 semua peserta didik

tuntas; (4) pada pembelajaran 5 terdapat 4 peserta didik yang tidak tuntas; (5) pada pembelajaran 5 terdapat 4 peserta didik yang tidak tuntas; dan (6) pada pembelajaran 6 terdapat 2 peserta didik yang tidak tuntas. Secara keseluruhan berdasarkan rata-rata nilai masing-masing peserta didik terdapat 2 peserta didik yang tidak tuntas.

Data hasil belajar peserta didik sudah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya. Data ini kemudian dianalisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan mengenai keefektifan kuis interaktif berdasarkan hasil belajar peserta didik pada uji coba lapangan. Berikut disajikan rekapitulasi analisis data hasil belajar peserta didik.

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Analisis Data Hasil Belajar Peserta didik**

No.	Pembelajaran	Tingkat Ketuntasan	Keterangan
1.	Pembelajaran 1	88%	Memenuhi kriteria
2.	Pembelajaran 2	92%	Memenuhi kriteria
3.	Pembelajaran 3	100%	Memenuhi kriteria
4.	Pembelajaran 4	84%	Memenuhi kriteria
5.	Pembelajaran 5	84%	Memenuhi kriteria
6.	Pembelajaran 6	92%	Memenuhi kriteria
<b>Pembelajaran Keseluruhan</b>		<b>88%</b>	<b>Memenuhi kriteria</b>

Berdasarkan hasil analisis data keefektifan kuis interaktif dari hasil belajar peserta didik uji coba lapangan pada tabel, dapat diketahui bahwa hasil analisis keefektifan secara keseluruhan memperoleh hasil sebesar 88%. Berdasarkan kriteria keefektifan yang telah ditentukan, dapat diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan bahwa modul yang dikembangkan peneliti lebih dari 80% peserta didik mendapatkan skor  $\geq 75$  dari 100.

### C. Evaluasi Pelaksanaan Kuis Interaktif Berbasis HOTS Berorientasi Kearifan Lokal Kab. Tulungagung

Evaluasi dan refleksi dilakukan oleh tim peneliti, dosen PGSD UMM, guru wali kelas IV SD, semua guru dari semua jenjang kelas, dan Kepala SDN Mojosari 1 Kab. Tulungagung. Evaluasi dan refleksi dilaksanakan setelah uji coba kuis interaktif melalui aplikasi quizziz, yaitu pada tanggal 25 Agustus 2020 melalui *Google Meet*.

Evaluasi dan monitoring perlu dilakukan agar guru model mendapatkan umpan balik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil evaluasi dan monitoring diperoleh beberapa komentar dan tanggapan sebagai berikut.

- Kuis interaktif melalui aplikasi *quizziz* sangat diperlukan oleh guru sebagai salah satu instrumen penilaian di tengah pandemi covid-19 dalam pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (daring).
- Dengan penggunaan kuis interaktif memudahkan guru untuk memberikan penilaian kepada peserta didik tanpa harus melakukan pengkoreksian secara manual sekaligus dapat menganalisis soal yang dibuat.
- Dapat menumbuhkan kompetisi antara peserta didik untuk dapat mengerjakan soal dengan tepat dan cepat.

Dalam kegiatan evaluasi dan monitoring, terdapat beberapa masukan sebagai refleksi pembelajaran. Adapun saran yang diperoleh antara lain:

- Soal yang dibuat sudah mengintegrasikan soal HOTS namun perlu dimasukkan kearifan lokal Kab. Tulungagung lebih optimal.
- Peserta didik perlu dibimbing di awal pengimplementasian aplikasi *quizziz* karena baru mengenal sehingga perlu diarahkan.
- Kualitas pengecoh perlu diperbaiki lagi, hal ini diperoleh berdasarkan analisis soal dan jawaban peserta didik.

- e. Dalam membuat soal kuis interaktif diusahakan dalam waktu bersamaan sehingga kecil kemungkinan dalam pengerjaannya peserta didik dibantu oleh orang tua atau saudara.

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil paparan penelitian yang telah dilakukan diperoleh beberapa kesimpulan penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis implementasi kuis interaktif berbasis HOTS berorientasi kearifan lokal Kab. Tulungagung. Implementasi disini meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kuis interaktif HOTS berbasis kearifan lokal Kab. Tulungagung. Adapun kesimpulan dari penelitian ini, yaitu :

1. Pada tahap perencanaan, pembuatan soal evaluasi HOTS berbasis kearifan lokal Kab. Tulungagung, hasil observasi dan analisis dokumentasi kisi-kisi soal kelas V SDN Mojosari 1 Kab. Tulungagung diperoleh temuan bahwa kisi-kisi soal yang dibuat sudah menggunakan KKO yang mencerminkan HOTS, yaitu mulai dari mengelompokkan, menganalisis, mengidentifikasi, dan juga menyimpulkan. Dari kisi-kisi yang telah dibuat maka disusunlah soal evaluasi. Hasil analisis dari soal evaluasi, diperoleh temuan bahwa soal evaluasi yang dikembangkan sesuai dengan kisi-kisi yang dibuat. Soal tersebut juga mengaitkan dengan kearifan lokal Kab. Tulungagung, yaitu terkait letak astronomis Kab. Tulungagung, kenampakan alam, serta budaya adat Ulur-ulur yang merupakan kearifan lokal dari Kab. Tulungagung.
2. Tahap pelaksanaan kuis interaktif HOTS berbasis kearifan lokal Kabupaten Tulungagung, berdasarkan hasil analisis data keefektifan kuis interaktif dari hasil belajar peserta didik uji coba lapangan pada tabel, dapat diketahui bahwa hasil analisis keefektifan secara keseluruhan memperoleh hasil sebesar 88%. Berdasarkan kriteria keefektifan yang

telah ditentukan, dapat diberikan penafsiran dan pengambilan keputusan bahwa modul yang dikembangkan peneliti lebih dari 80% peserta didik mendapatkan skor  $\geq 75$  dari 100.

3. Tahap evaluasi pelaksanaan kuis interaktif HOTS berbasis kearifan lokal Kab. Tulungagung, 1) kuis interaktif melalui aplikasi *quizizz* sangat diperlukan oleh guru sebagai salah satu instrumen penilaian di tengah pandemi covid-19 dalam pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (daring); 2) dengan penggunaan kuis interaktif memudahkan guru untuk memberikan penilaian kepada peserta didik tanpa harus melakukan pengoreksian secara manual sekaligus dapat menganalisis soal yang dibuat; 3) dapat menumbuhkan kompetisi antara peserta didik untuk dapat mengerjakan soal dengan tepat dan cepat.

Rekomendasi penelitian selanjutnya, hendaknya tidak hanya mengembangkan kuis interaktif namun juga mengembangkan perangkat pembelajaran daring yang interaktif, misal e-LKPD dan e-modul HOTS berbasis kearifan lokal daerah. Kearifan lokal daerah tidak hanya di Tulungagung namun berbagai daerah lain.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penelitian ini terlaksana atas dukungan Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DPPM) Universitas Muhammadiyah Malang serta fasilitasi dari sekolah mitra SDN Mojosari 1 Kab. Tulungagung. Terimakasih kami ucapkan atas kerjasama dan kolaborasi yang baik selama Program Pengabdian Masyarakat Internal ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, A. H., Mokhtar, M., Halim, N. D. A., Ali, D. F., Tahir, L. M., & Kohar, U. H. A. (2017). Mathematics teachers' level of knowledge and practice on the implementation of higher-order thinking skills (HOTS). *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology*

- Education*, 13(1), 3–17.  
<https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00601a>
- Ernawati, Turini; Siswoyo, Rasdi Eko; Hardyanto, Wahyu; Raharjo, T. J. (2018). Local-Wisdom-Based Character Education Management in Early Childhood Education. *The Journal of Educational Development*, 6(3), 348–355.  
<https://doi.org/10.15294/jed.v6i3.25078>
- Hartini, S., Firdausi, S., Misbah, & Sulaeman, N. F. (2018). The development of physics teaching materials based on local wisdom to train Saraba Kawa characters. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 130–137.  
<https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14249>
- Ichsan, I. Z., Sigit, D. V., Miarsyah, M., Ali, A., Arif, W. P., & Prayitno, T. A. (2019). HOTS-AEP: Higher order thinking skills from elementary to master students in environmental learning. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 935–942. <https://doi.org/10.12973/eujer.8.4.935>
- Kertih, I. W. (2020). *Character Education of Balinese Local Wisdom-Based Through the Integration Social Studies Subject*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200803.031>
- Nanda, S. R., Abdul, N. B., & Daddi, H. (2018). THE USE OF QUIZZZ APPLICATION IN IMPROVING STUDENTS' READING COMPREHENSION SKILL AT SMKN 3 TAKALAR: An Experimental Research. *Journal of Computer Interaction in Education*, 1(2).
- Nasution, M. (2016). Character education based on local wisdom. *Proceeding - International Seminar Culture Change and Sustainable Development in Multidisciplinary Approach: Education, Environment, Art, Politic, Economic, Law, and Tourism*, 106–110. Retrieved from <https://ojs.unud.ac.id/index.php/iccs/article/view/52997/31338>
- Nur Aini, D. F., & Sulistyani, N. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian E-Quiz (Electronic Quiz) Matematika Berbasis HOTS (Higher of Order Thinking Skills) untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1–10.  
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.137>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145.  
<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan. (2011). *Kearifan Lokal di Tengah Modernisasi*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan Badan Pengembangan Sumber Daya Kebudayaan dan Pariwisata Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.
- Retnawati, H., Djidu, H., Kartianom, Apino, E., & Anazifa, R. D. (2018). Teachers' knowledge about higher-order thinking skills and its learning strategy. *Problems of Education in the 21st Century*, 76(2), 215–230.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarmi & Amirudin, A. (2014). *Geografi Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Suhartini, S., Sekarningrum, B., Sulaeman, M. M., & Gunawan, W. (2019). Social construction of student behavior through character education based on local wisdom. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(3).
- Sukadari, Prihono, E. W., Singh, C. K. S., Syahrurah, J. K., & Wu, M. (2020). The implementation of character education through local wisdom based learning. *International Journal of Innovation*,



- Creativity and Change*, (4), 389–403.
- Sulistiyani, N., & Deviana, T. (2019). Analisis Bahan Ajar Matematika Kelas V Sd Di Kota Malang. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 7(2).
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244–253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>
- Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1). <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>
- Yayuk, E., Deviana, T., & Sulistyani, N. (2019). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN HOTS PADA SISWA KELAS 4 SEKOLAH INDONESIA BANGKOK THAILAND. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(2). <https://doi.org/10.22219/jinop.v5i2.7106>