

PEMANFAATAN *ISPRING SUITE QUIZZES* SEBAGAI PEMBUATAN SOAL BAHASA INDONESIA BERMUATAN HOTS

Tri Pujiatna¹⁾ dan Rahayu Pristiwati²⁾
¹Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon
(tpujiatna@gmail.com)
²Universitas Negeri Semarang
(pristi@mail.unnes.ac.id)



Diterima: 30Juni 2021; Direvisi: Juli 2021; Dipublikasikan: November 2021

ABSTRAK

iSpring Suite Quizzes dapat digunakan untuk membuat soal tes interaktif dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Tujuan dilaksanakannya soal/evaluasi berbasis HOTS ini sesuai dengan kurikulum di mana siswa dituntut untuk menjadi peserta didik yang memiliki daya kritis, kreatif, dan inovatif. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membiasakan siswa menemukan fenomena baru mengeksplorasi kekuatan informasi dan tantangan untuk mengetahui kebenaran melalui proses menalar. Tujuan penelitian ini untuk mengeksplor pemanfaatan aplikasi iSpring Suite Quizzes dalam pembuatan soal Bahasa Indonesia berorientasi HOTS. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan (library research). Berdasarkan hasil pembahasan bahwa iSpring Suite merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan e-learning. Salah satu fitur yang dapat digunakan adalah Quizzes. Fitur ini dapat digunakan sebagai sarana untuk membuat soal atau kuis secara interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Di mana bentuk interaktif dalam soal atau kuis ini pengguna/peserta akan mendapatkan umpan balik ketika menjawab sebuah pertanyaan serta dapat memberikan informasi skor secara langsung. Langkah penyusunan soal HOTS dalam Bahasa Indonesia yaitu: Pertama yang harus dilakukan adalah menganalisis kompetensi dasar. Kedua adalah mengembangkan kisi-kisi, Ketiga, memilih stimulus yang menarik dan kontekstual. Keempat menulis butir pertanyaan. Kelima menentukan kunci jawaban/pedoman penskoran. Keenam melakukan analisis kualitatif, Ketujuh melakukan analisis kuantitatif.

Kata Kunci: *iSpring Suite Quizzes, HOTS, Soal HOTS Bahasa Indonesia.*

A. PENDAHULUAN

Pandemi virus corona masih terus berlangsung. Angka penyebaran virus masih terus tinggi. Pada tahun 2021, masa pandemi *covid-19* ini sudah memasuki semester tiga. Semua kegiatan dibatasi untuk memutus mata rantai penyebaran *covid-19*. Kepastian dalam melaksanakan kegiatan secara tatap muka masih belum jelas. Termasuk

kepastian dalam kegiatan pembelajaran secara tatap muka.

Kegiatan pembelajaran selama masa pandemi dilaksanakan secara daring. Hal ini menjadi suatu tantangan besar bagi pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik maupun peserta didik dipaksa untuk menguasai teknologi. Dari sisi positif, masa pandemi ini sejalan dengan era revolusi industri 4.0. Salah satu ciri era revolusi

industri 4.0 adalah penggunaan IT dalam segala aspek.

Teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selama masa *covid-19* adalah *iSpring Suite*. *iSpring Suite* merupakan perangkat yang terhubung dengan *Microsoft Powerpoint*. Produk *iSpring Suite* ini berupa HTML yang dapat dijalankan pada berbagai perangkat lunak (Charmonman, dkk., 2015). Aplikasi ini dapat dengan mudah diaplikasikan dalam pembuatan soal atau kuis yang secara interaktif baik secara *online* maupun *offline* yang nantinya dapat digunakan untuk mengukur prestasi atau perolehan peserta didik.

Salah satu fitur *iSpring Suite* adalah *Quizzes*. Fitur *Quizzes* dapat dimanfaatkan untuk dalam pembelajaran seperti pembuatan alat tes secara interaktif (Tani & Ekawati, 2017). Fitur ini dapat digunakan sebagai sarana untuk membuat soal atau kuis secara interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang menentukan kognitif siswa dan keterkaitan dengan psikomotorik siswa, serta afektif sebagai pembentukan karakter. Siswa melakukan penyelidikan terhadap berjalannya proses pembelajaran sehingga menentukan kaidah bahasa dan faktor manfaat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sekait permasalahan perkembangan pendidikan tingkat internasional, pemerintah merancang kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Standar penilaian dalam kurikulum 2013 mengadaptasi model-model penilaian standar internasional untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*.

HOTS merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir ini menuntut peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan serta mampu mengolah informasi yang baru digabungkan dengan informasi lama secara kreatif untuk membuat sebuah kesimpulan (Wulandari, dkk; 2020). Oleh karena itu, pendidik

dituntut untuk memiliki keterampilan dalam proses pembelajaran di dalam kelas serta memiliki kemampuan dalam menyusun soal bernuansa *HOTS*. Kemendikbud (2017: 10) karakteristik soal *HOTS* di antaranya adalah harus dapat mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, berbasis permasalahan kontekstual, dan menggunakan bentuk soal yang beragam bentuk.

Penyusunan soal/evaluasi bertujuan untuk mengukur kualitas pembelajaran dan hasil belajar bagi peserta didik. Tujuan dilaksanakannya soal/evaluasi berbasis *HOTS* ini sesuai dengan kurikulum di mana siswa dituntut untuk menjadi peserta didik yang memiliki daya kritis, kreatif, dan inovatif (Lestari, dkk. 2016). Penerapan soal *HOTS* agar memaksimalkan kemampuan peserta didik untuk melakukan kegiatan bernalar secara kritis.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia membiasakan siswa menemukan fenomena baru mengeksplorasi kekuatan informasi dan tantangan untuk mengetahui kebenaran melalui proses menalar. Membangun imajinasi dan kreativitas bisa dibangun dengan kata kunci “Mengapa dan bagaimana” berdasar pada teori bahwa *HOTS* merupakan soal-soal yang didasari oleh Taksonomi bloom. Ranah kemampuan berpikir kognitif taksonomi Bloom terdiri atas C1 (mengingat/*remembering*), C2 (memahami/*understanding*), C3 (menerapkan/*applying*), C4 (menganalisis/*analyzing*), C5 (mengevaluasi/*evaluating*), dan C6 (mencipta/*creating*) (Anderson & Krathwohl, 2001). Kemampuan berpikir tingkat tinggi pada soal *HOTS* dimulai dari ranah C4 sampai dengan C6 (menganalisis – mencipta).

Berdasarkan paparan di atas, penulis mencoba untuk memaksimalkan pemanfaatan aplikasi *iSpring Suite Quizzes* dalam pembuatan soal Bahasa Indonesia bermuatan *HOTS*. Hal ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran pada

masa pandemi covid-19 serta menjawab tantangan kompetensi abad 21.

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan. Zed (2008) penelitian kepustakaan ini hanya membatasi pada kegiatan telaah referensi kepustakaan. Pengumpulan informasi dan data dilakukan dengan melaksanakan kegiatan membaca literatur, buku, catatan, majalah, referensi lainnya, serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Tujuan pendekatan penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran dalam menggunakan aplikasi *iSpring Suite Quizzes* sebagai sarana penunjang dalam pembuatan soal Bahasa Indonesia bermuatan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* bagi pendidik dan calon pendidik.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

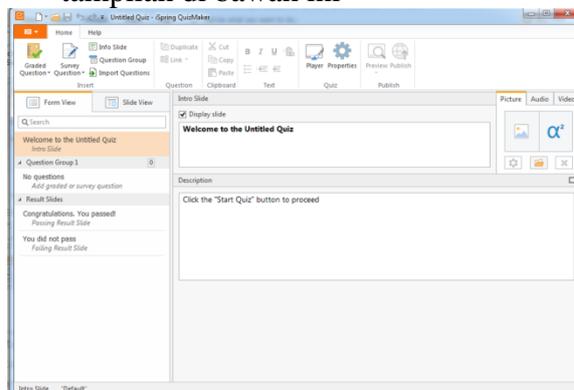
iSpring bekerja sebagai fitur tambahan pada *Power Point*, untuk menjadikan file *Power Point*. Salah satu fitur dalam *iSpring Suite* ini adalah *Quizzes*. Fitur ini digunakan untuk membuat pertanyaan dalam bentuk benar atau salah, pilihan berganda, menjodohkan, serta melengkapi sebagai sarana pembuatan soal Bahasa Indonesia bernuansa *HOTS*.

Adapun langkah-langkah pembuatan kuis/soal menggunakan *iSpring Suite Quizzes* sebagai berikut

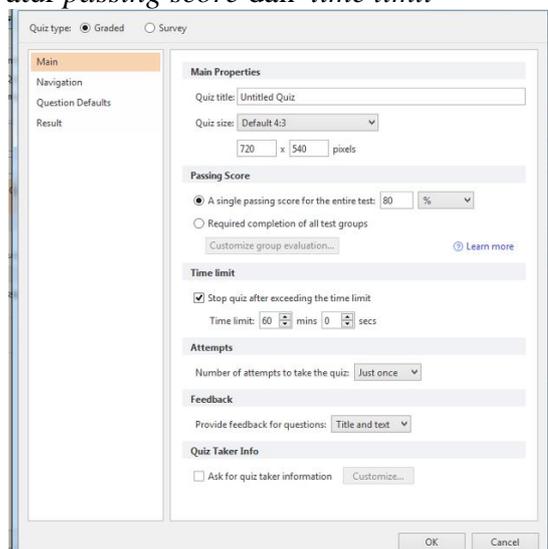
1. Buka aplikasi *iSpring Suite* kemudian pilih menu *Quizzes*



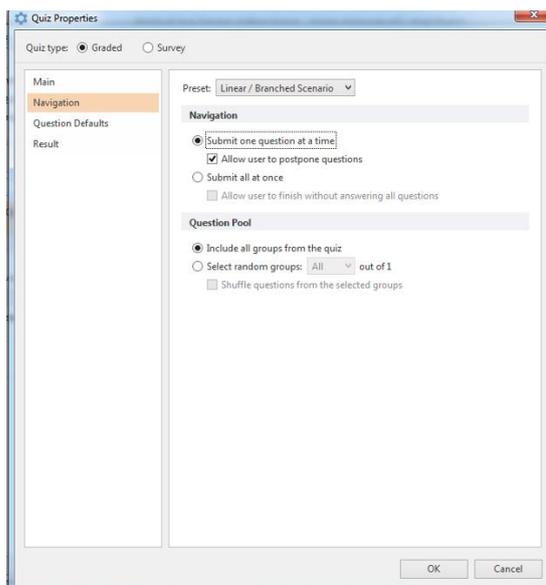
2. Pada tab menu *Quizzes* pilih menu *Graded Quiz*. Lalu akan muncul tampilan di bawah ini



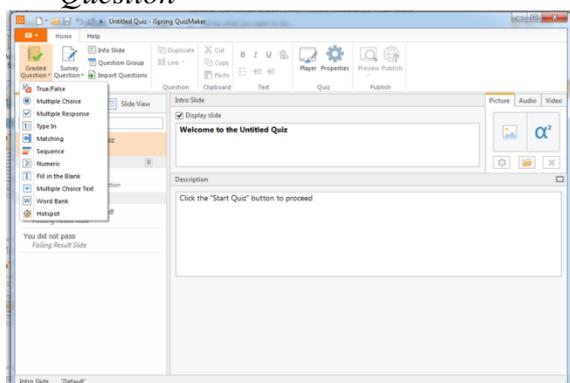
3. Pada bagian ini terdapat kalimat "*Welcome to the Untitled Quiz*". Kalimat tersebut dapat diubah sesuai soal tes dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan dibuat serta disesuaikan dengan kompetensi dasar yang digunakan.
4. Pengaturan KKM dan durasi waktu dapat diatur Soal Tes Bahasa Indonesia dengan meng-klik *Properties > Main >* atur *passing score* dan *time limit*



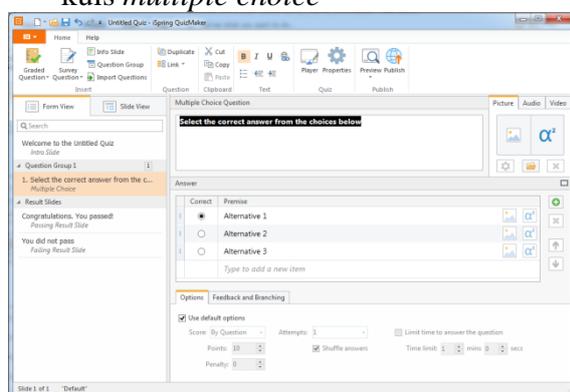
5. Interaktif jawaban pada tiap soal dan hasil akhir dapat diatur dengan memilih tab *Navigation > Submit one question at a time > Submit all at once > OK*.



- Selanjutnya, tahap penyusunan soal kuis Bahasa Indonesia dengan memilih bagian pojok kiri atas, untuk menentukan jenis pertanyaan yang akan dibuat dengan meng-klik *Graded Question*



Sebagai contoh penulis menggunakan kuis *multiple choice*



- Buat pertanyaan serta kunci jawaban : *Multiple Choice Question > Premise*. Atur kunci jawaban yang benar pada kolom *Correct*.

- Jika ingin menambah opsi jawaban dapat menekan tombol *enter* pada papan ketik.
- Ulangi kembali langkah yang sama pada soal selanjutnya.
- Untuk melihat pratinjau *quiz* yang sudah dibuat, dapat mengklik *preview > preview quiz* yang berada pada pojok kanan atas
- Hasil akhir *Quiz* ini dengan cara mengklik *Publish > Web > Desktop (Flash) > Publish*. Catatan *Quiz* ini berformat flash

3.1 Penilaian Berbasis HOTS

Penggunaan stimulus soal yang berorientasi *HOTS* merupakan pijakan dalam memahami sebuah informasi (Syafiudin, 2019: 10). Stimulus ditampilkan secara kontekstual serta menarik. Permasalahan global seperti permasalahan teknologi informasi, sains, ekonomi, kesehatan, pendidikan, serta infrastruktur dapat dijadikan dasar stimulus dalam soal yang berorientasi *HOTS*. Penggunaan stimulus bersumber pada permasalahan yang dekat dengan lingkungan peserta didik dan atau sekolah yang mengangkat tema kebudayaan, adat-istiadat, keunggulan yang terdapat di daerah tertentu Stimulus harus memuat informasi/gagasan yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mencari hubungan antarinformasi, transfer informasi, dan terkait langsung dengan pokok pertanyaan.

Soal *HOTS* digunakan dalam berbagai penilaian akhir belajar. Berikut karakteristik soal *HOTS* seperti yang disampaikan oleh Syafiudin (2019: 10).

a) Mengukur Keterampilan berpikir TingkatTinggi

Berpikir tingkat tinggi merupakan suatu proses untuk menganalisis, mereflesi, berargumen, mengaplikasikan suatu konsep, menyusun, serta membuat. Tujuan berpikir tinggi ini diharapkan agar peserta didik memiliki kemampuan dalam memecahkan permasalahan, berpikir kritis, berpikir kreatif, berargumen, dan mengambil sebuah keputusan. Hal tersebut menjdi suatu yang

wajib dimiliki oleh peserta didik dalam dunia modern. Beberapa hal kreativitas menyelesaikan permasalahan dalam *HOTS* terdiri atas,

- 1) menyelesaikan permasalahan;
- 2) mengevaluasi strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah
- 3) menemukan model penyelesaian baru yang berbeda dengan cara sebelumnya.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi dilatih dalam proses pembelajaran di kelas. Peserta didik dilatih untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Peserta didik diberi ruang untuk menemukan pengetahuan berbasis aktivitas. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan harus memotivasi untuk membentuk kreativitas dan berpikir kritis peserta didik.

b) Berbasis Permasalahan Kontekstual dan Menarik (*Contextual and Trending Topic*)

Kontekstualitas yang akan dihadapi oleh peserta didik adalah permasalahan yang terkait dengan lingkungan hidup, kesehatan, kehidupan bersosial, budaya, serta ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini menjadi pedoman pendidik dalam rancangan instrumen soal *HOTS*. Kontekstualisasi masalah pada penilaian membangkitkan sikap kritis dan peduli peserta didik terhadap lingkungan.

Berikut ini lima karakteristik asesmen kontekstual, yang disingkat *REACT*.

- 1) *Relating*, terkait langsung dengan konteks pengalaman kehidupannya.
- 2) *Experiencing*, ditekankan kepada penggalian (*exploration*), penemuan (*discovery*), dan penciptaan (*creation*).
- 3) *Applying*, kemampuan peserta didik untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di dalam kelas untuk menyelesaikan masalah-masalahnya.
- 4) *Communicating*, kemampuan peserta didik untuk mampu mengomunikasikan kesimpulan model pada kesimpulan konteks masalah.
- 5) *Transferring*, kemampuan peserta didik

untuk mentransformasi konsep-konsep pengetahuan dalam kelas ke dalam situasi atau konteks baru (Syafiudin, 2019: 11).

Stimulus pada soal *HOTS* memberikan motivasi peserta didik untuk mampu menginterpretasi dan mengintegrasikan informasi yang dihadapi. Pendidik harus memilih dan memilah berbagai informasi, topik, wacana, situasi, berita sedang mengemuka (*trending topic*) sebagai dasar penyusunan stimulus. Penyusunan soal *HOTS* bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik. Kemampuan berkomunikasi ini akan direpresentasikan melalui kemampuan dalam mencari keterkaitan antara informasi yang disajikan dalam stimulus untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

c) Tidak Rutin dan Mengusung Kebaruan

Membangun kreativitas peserta didik adalah tujuan penyusunan soal *HOTS*. Tujuan ini agar peserta didik memiliki kemampuan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kontekstual. Inovatif merupakan suatu konsep dalam menghadirkan keterbaruan. Soal *HOTS* tidak dapat diujikan kembali. Hal ini akan berdampak pada aktivitas berpikir peserta didik mengarah bentuk hafalan dan ingatan.

Memvariasikan stimulus, pada soal yang tidak rutin dapat dikembangkan dari KD tertentu. Pokok pertanyaan harus mengacu pada kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Soal dapat divariasikan dengan tujuan tes. Mengasah kreativitas peserta didik merupakan tujuan utama penyusunan soal *HOTS*. Oleh Karena itu, pendidik harus kreatif dan selektif dalam menyusun soal *HOTS*. Pendidik harus memiliki persediaan soal *HOTS*.

3.2 Langkah-Langkah Menyusun Penilaian Berbasis *HOTS*

Pendidik harus memperhatikan langkah-langkah dalam membuat penilaian berbentuk *HOTS*. Langkah-langkah ini akan bermanfaat sebagai pijakan yang jelas dalam

menyusun soal *HOTS*. Beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam menyusun penilaian *HOTS pertama*, guru harus menganalisis kompetensi dasar yang bisa dijadikan soal *HOTS*. Kompetensi dasar yang bisa dijadikan soal *HOTS* adalah kompetensi dasar yang membutuhkan peserta didik untuk memiliki kemampuan menganalisis, mengevaluasi, atau mengkreasi. *Kedua* adalah mengembangkan kisi-kisi yang berisi tentang keterkaitan antara kompetensi dasar, indikator soal, materi, level kognitif, dan bentuk soal yang akan dibuat. (Widana, 2017: 39)

Pembuatan pertanyaan/soal harus menampilkan masalah yang aktual bagi peserta didik. Langkah kedua adalah membuat kunci jawaban (deskripsi bagi soal berbentuk uraian) dan memberikan skor dari

masing-masing soal yang telah dibuat. Langkah selanjutnya, guru membuat analisis kualitatif yang bertujuan untuk melihat kesesuaian item soal dengan konvensi penulisan item. Hasil dari analisis kualitatif ini ada tiga jenis yaitu diterima, diterima dengan perbaikan, atau ditolak. Analisis kualitatif dapat dilakukan secara kerja sama dengan tim MGMP sekolah atau dengan pihak kurikulum di sekolah. Langkah yang terakhir adalah membuat analisis kuantitatif yang bertujuan untuk menentukan karakteristik soal. Poin yang menjadi ranah analisis kuantitatif adalah membedakan item, tingkat kesulitan item, fungsi atau tidak adanya hubungan antaritem, dan tebakan item (bentuk khusus dari soal berbentuk pilihan ganda) (Wahidmurni, 2015: 13).

Tabel : Contoh Kisi-kisi Soal *HOTS*

KD	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
Menganalisis perjuangan bangsa Indonesia dalam upaya memertahankan kemerdekaan dari ancaman sekutu dan Belanda	Perjuangan bangsa: antara perang dan damai	Menganalisis alasan Belanda ingin kembali ke Indonesia	C-4	Uraian	1

(Wahidmurni, 2015: 13)

Tahap-tahap merumuskan penyusunan soal berorientasi *HOTS* di antaranya; *Pertama*, menganalisis kompetensi dasar (KD) yang akan dibuat menjadi soal *HOTS*. *Kedua*, membuat kisi-kisi soal yang bertujuan untuk memandu pendidik dalam memilih kompetensi dasar, pemilihan materi pokok yang terkait dengan kompetensi dasar, merumuskan indikator soal, dan menentukan level kognitif. *Ketiga*, menentukan stimulus yang menarik dan sesuai dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini dapat menarik dan mendorong peserta didik untuk membaca. *Keempat*, menulis butir soal. Butir soal yang dibuat harus sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat

sebelumnya. *Kelima*, membuat pedoman penskoran serta rubrik soal untuk bentuk uraian dan kunci jawaban untuk bentuk pilihan berganda (Kemdikbud, 2017 : 21)

Berdasarkan beberapa paparan tersebut, dapat ditarik suatu simpulan bahwa ada tujuh langkah dalam penyusunan soal *HOTS* pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu : *Pertama*, menganalisis KD mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013. Selanjutnya, menganalisis setiap KD pada level kognitif taksonomi Bloom berupa (C4) menganalisis, (C5) mengevaluasi, dan (C6) mengkreasi. *Kedua*, membuat kisi-kisi soal. Tiap soal harus memiliki keterkaitan dengan KD, indikator soal, materi, level kognitif,

serta bentuk soal. *Ketiga*, memilih stimulus. Pemilihan stimulus pada soal HOTS dapat diambil dari lingkungan yang terdekat peserta didik, lingkungan sekolah dan lingkungan tempat tinggal atau daerah peserta didik. *Keempat*, membuat butir pertanyaan. Pertanyaan yang dibuat harus sesuai dengan kriteria dengan menampilkan masalah aktual. *Kelima*, membuat kunci jawaban dan pedoman penskoran. *Keenam*, analisis kualitatif. Tujuan ini melihat kesesuaian item dengan konvensi penulisan item. *Ketujuh*, analisis kuantitatif. Tujuan ini untuk menentukan karakteristik termasuk membedakan item, tingkat kesulitan item, fungsi atau ada tidaknya hubungan, dan tebakan (bentuk khusus dari pertanyaan pilihan ganda)

D. SIMPULAN

iSprig Suite merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan *e-learning*. Salah satu fitur yang dapat digunakan adalah *Quizzes*. Fitur ini dapat digunakan sebagai sarana untuk membuat soal atau kuis secara interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Di mana bentuk interaktif dalam soal atau kuis ini pengguna/peserta akan mendapatkan umpan balik ketika menjawab sebuah pertanyaan serta dapat memberikan informasi skor secara langsung. Selain itu juga, dalam fitur ini, pendidik dapat mengatur tingkat kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan. Sehingga, pengguna/peserta didik dapat mengetahui apakah jawabannya sudah melampaui KKM atau belum pada bagian di akhir soal/kuis.

Penyusunan soal atau kuis yang dihasilkan pada fitur ini berupa bentuk benar atau salah, pilihan berganda, menjodohkan, serta melengkapi sebagai sarana pembuatan soal Bahasa Indonesia berbasis *HOTS*. Langkah penyusunan soal *HOTS* dalam Bahasa Indonesia yaitu : *Pertama* yang harus dilakukan adalah menganalisis kompetensi dasar berdasarkan taksonomi bloom dan sesuai dengan level *HOTS* yaitu, menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan

mengkreasikan (C6). *Kedua* adalah mengembangkan kisi-kisi, pada langkah ini soal harus berisi keterkaitan antara KD, indikator soal, materi, level kognitif dan bentuk soalnya. *Ketiga*, memilih stimulus yang menarik dan kontekstual. *Keempat*, menulis butir pertanyaan. *Kelima*, menentukan kunci jawaban/pedoman penskoran. *Keenam*, analisis kualitatif. *Ketujuh*, analisis kuantitatif.

REFERENSI

- Anderson, & Krtahwohl, D. (2011). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy*. New York: Longman Publishing.
- Charmonman, S., Mongkhonvanit, P., & Kim, M.-J. (2015). A Survey of Apps for E-Learning 2015. *The Twelfth International Conference on eLearning for Knowledge-Based Society, 11-12 December 2015, Thailand, 49.1-49.4*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Lestari, A., Asep S., Ghullam H. (2016). Pengembangan Soal Tes Berbasis HOTS pada Model Pembelajaran Latihan Penelitian di Sekolah Dasar. *Pedadidaktikal* 13(1) <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/4801/3364>
- Syafiudin, Sumiati. 2019. *Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Bahasa Indonesia*. Kemendikbud.
- Tani, Sekar & Elvin Yusliana Ekawati. 2017. Peningkatan Kemandirian Peserta Didik pada Materi Kinestik Gas Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

iSpring Suite 8. Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika. 7(2).
<https://jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/view/31454>

Wahidmurni. (2018). *Pengembangan Penilaian untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS)*.

Widana, I. W. (2017). Higher Order Thinking Skills Assessment (HOTS). Indonesian Student Assessment and Evaluation, 3 (1). Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jisae/article/view/4859>.

Wulandari, S., Hajidin, & M. Duskri. 2020. Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills. *Didaktika* 7 (2).

Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta, Indonesia: Yayasan Obor Indonesia.