

**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENDESAIN
EVALUASI PEMBELAJARAN ANSAMBEL RAPA'I
BERBASIS *HOTS***

THESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Seni



**SRI WAHYUNI
NIM. 2310064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

SRI WAHYUNI
2310064

**PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZZZ* UNTUK MENDESAIN EVALUASI
PEMBELAJARAN ANSAMBEL RAPA'I BERBASIS *HOTS***

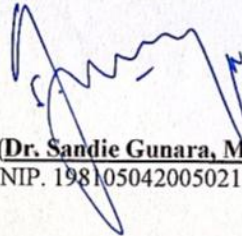
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



(Dr. Rita Milyartini, M.Si)
NIP. 196406231988032001

Pembimbing II



(Dr. Sandie Gunara, M.Pd)
NIP. 198105042005021001

Penguji I



(Dr. Sukanta, S.Kar., M.Hum)
NIP. 196209171989031002

Penguji II



(Dr. Diah Latifah, M.Pd)
NIP. 196310061992022001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D
NIP. 1963051719932001

**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENDESAIN EVALUASI
PEMBELAJARAN ANSAMBEL RAPA'I
BERBASIS *HOTS***

Oleh
Sri Wahyuni
S.Pd Universitas Negeri Medan, 2022

Sebuah thesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan Seni pada Program Studi
Pendidikan Seni
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

© Sri Wahyuni
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Thesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran ansambel Rapa'i berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi interaktif. Latar belakang penelitian berangkat dari praktik evaluasi seni budaya di sekolah yang masih konvensional, cenderung berfokus pada Lower Order Thinking Skills (LOTS), dan belum memanfaatkan teknologi digital untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) model Sugiyono yang meliputi sepuluh tahapan, mulai dari identifikasi potensi dan masalah, perancangan produk, validasi ahli, uji coba terbatas, revisi, uji pemakaian, hingga produksi akhir. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas X Farmasi 1 SMK Negeri 6 Langsa dan seorang guru seni budaya. Instrumen yang dikembangkan mencakup butir soal berbasis HOTS pada ranah kognitif C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (kreasi) yang terintegrasi dengan fitur Quizizz, dilengkapi stimulus visual dan audio untuk mendukung penilaian aspek musikal dan representasi nilai kultural ansambel Rapa'i. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen dinilai layak oleh ahli materi dan ahli media, serta mendapatkan respons positif dari siswa dan guru. Penggunaan Quizizz meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus memudahkan guru dalam melakukan evaluasi autentik berbasis performa musik. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz dapat menjadi alternatif inovatif dalam desain evaluasi pembelajaran seni musik yang mendorong pengembangan HOTS siswa serta menjaga relevansi pembelajaran dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Kata kunci: *Quizizz, Evaluasi Pembelajaran, Ansambel Rapa'I, HOTS*

ABSTRACT

This study aims to develop a Higher Order Thinking Skills (HOTS)-based assessment instrument for Rapa'i ensemble learning by utilizing the Quizizz application as an interactive evaluation medium. The research background stems from the fact that art and culture assessment practices in schools remain conventional, tend to focus on Lower Order Thinking Skills (LOTS), and have yet to employ digital technology to measure students' higher-order thinking abilities. This study employed the Research and Development (R&D) method following Sugiyono's model, which includes ten stages, from identifying potential and problems, product design, expert validation, limited trials, revisions, user testing, to final production. The research subjects consisted of 28 tenth-grade Pharmacy students at SMK Negeri 6 Langsa and one art and culture teacher. The developed instrument comprised HOTS-based test items in the cognitive domains C4 (analyzing), C5 (evaluating), and C6 (creating), integrated into Quizizz features and enriched with visual and audio stimuli to support the assessment of musical aspects and the cultural representation of the Rapa'i ensemble. The results indicate that the instrument was deemed feasible by material and media experts and received positive responses from students and teachers. The use of Quizizz was found to enhance student engagement, motivation, and understanding of the subject matter, while also facilitating teachers in conducting authentic performance-based assessments. This study concludes that Quizizz can serve as an innovative alternative for designing music education assessments that foster students' HOTS development while maintaining the relevance of learning with the advancement of educational technology.

Keyword: *Quizizz, Learning Evaluation, Rapa'i Ensemble, HOTS*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR HAK CIPTA	ii
PERNYATAAN KEASLIAN THESIS	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktisi	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Evaluasi Pembelajaran	7
2.1.1 Jenis Evaluasi	7
2.1.2 Tujuan Pembelajaran	8
2.1.3 Desain Instruksional dalam Evaluasi Pembelajaran	10
2.2 Pembelajaran Musik	11
2.2.1 Pembelajaran Ansambel Rapai	12
2.3 High Order Thingking Skills (HOTS) dalam Ansambel Rapai	13
2.4 Aplikasi Quizizz	15
2.5 Penelitian Terdahulu	18
2.6 Kerangka Konseptual	20

BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Desain Penelitian	22
3.2 Populasi dan Sampel	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data	24
3.3.1 Observasi	26
3.3.2 Wawancara	27
3.3.3 Studi Dokumentasi	28
3.4 Instrumen Penelitian	29
3.5 Teknik Analisis Data	33
BAB IV TEMUAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Potensi dan Masalah	35
4.1.2 Mengumpulkan Informasi	37
4.1.2.1 Data dari Wawancara dan Observasi	37
4.1.3 Desain Produk	38
4.1.3.1 Pemilihan Materi	38
4.1.3.2 Pembuatan Bahan Evaluasi	38
4.1.4 Validasi Desain (Validasi Ahli Materi)	50
4.1.5 Perbaikan Desain	54
4.1.5.1. Perbaikan Kisi-Kisi Soal	54
4.1.5.2 Perbaikan Butir-butir Soal	56
4.1.6 Uji Coba Produk	61
4.1.6.1 Aspek Materi	62
4.1.6.2 Aspek Media	63
4.1.7 Revisi Produk	64
4.1.8 Uji Pemakaian	64
4.1.8.1 Aspek Materi	66
4.1.8.2 Aspek Media	66
4.1.8.3 Kuisisioner Guru Seni Budaya	68
4.1.9 Revisi Desain Produk	69
4.1.9 Penyempurnaan Butir-butir soal	74
4.1.10 Produksi Massal	81
4.1.10.1 Panduan Penggunaan Instrumen	81
BAB V PEMBAHASAN	83

5.1 Gambaran Permasalahan Evaluasi Pembelajaran Ansambel Rapa'I	83
5.2 Indikator Capaian Pembelajaran Ansambel Rapa'I untuk Mendorong <i>HOTS</i>	84
5.3 Desain Instrumen Penilaian Berbasis <i>HOTS</i> melalui <i>Quizizz</i> untuk Mengukur Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Ansambel Rapa'I	87
5.3.1 Urgensi Pengembangan Instrumen <i>HOTS</i> dalam Ansambel Musik	87
5.3.2 Struktur dan Indikator Soal dalam Instrumen <i>Quizizz</i>	88
5.3.3 Pemanfaatan Media Visual dan Stimulus <i>Quizizz</i>	88
5.3.4 Keunggulan Desain melalui Platform <i>Quizizz</i>	89
5.3.5 Validasi	90
5.3.6 Implikasi terhadap Evaluasi Pembelajaran Seni	90
5.4 Respon Siswa dan Guru terhadap Efektivitas Penggunaan <i>Quizizz</i> dalam Evaluasi Pembelajaran Ansambel Rapa'I	90
5.4.1 Respons Siswa Berdasarkan Uji Coba dan Uji Pemakaian	91
5.4.2 Respons Guru	92
5.4.3 Implikasi Evaluasi melalui <i>Quizizz</i> terhadap Pembelajaran Ansambel Rapa'I	93
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	94
6.1 Kesimpulan	94
6.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ranah Kognitif Bloom	9
Tabel 2.2 Dimensi Proses Kognitif	14
Tabel 3.1 Nama-nama Siswa/I	23
Tabel 3.2 Pertanyaan Penelitian P.1	24
Tabel 3.3 Pertanyaan Penelitian P.2	25
Tabel 3.4 Observasi	26
Tabel 3.5 Wawancara	27
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi (Evaluasi Berbasis HOTS)	30
Tabel 3.7 Instrumen Uji Pemakaian (untuk siswa) Berdasarkan Aspek Materi	31
Tabel 3.8 Instrumen Penilaian Uji Pemakaian (untuk siswa) Berdasarkan Aspek Media	31
Tabel 3.9 Lembar Kuis Guru	32
Tabel 3.10 Pedoman Pemberian Skor	33
Tabel 4.1 Kisi-kisi Soal Ansambel Rapa'I	39
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi (Evaluasi Berbasis <i>HOTS</i>)	51
Tabel 4.3 Kisi-kisi Soal Ansambel Rapa'i Sebelum Validasi	54
Tabel 4.4 Kisi-kisi Soal Ansambel Rapa'i Setelah Validasi	55
Tabel 4.5 Nama Siswa/I pada Uji Coba	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Berdasarkan Aspek Materi	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Berdasarkan Aspek Media	63
Tabel 4.8 Daftar Nama Siswa/I pada Uji Pemakaian	65
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Berdasarkan Aspek Materi	66
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Berdasarkan Aspek Media	67
Tabel 4.11 Angket Respon Guru terhadap <i>Quizizz</i>	68
Tabel 4.12 Struktur Lagu Ranup Lampuan	72
Tabel 4.14 Kisi-kisi Soal Ansambel Rapa'I.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain pembelajaran sebagai proses sistematis yang bersifat linier	10
Gambar 2.2 Pola ritme bungong jeumpa	13
Gambar 2.3 Logo Aplikasi <i>Quizizz</i>	15
Gambar 2.4 Tampilan Awal <i>Quizizz</i> dari Web	16
Gambar 2.5 Tampilan Awal <i>Quizizz</i> dari Smartphone	17
Gambar 4.1 untuk masuk ke akun	44
Gambar 4.2 Tampilan untuk masuk ke akun	44
Gambar 4.3 Tampilan membuat akun quizizz	45
Gambar 4.4 Tampilan membuat akun quizizz	45
Gambar 4.5 Tampilan awal membuat soal	46
Gambar 4.6 Tampilan pilihan untuk membuat soal atau pembelajaran	46
Gambar 4.7 Membuat nama kuis	47
Gambar 4.8 Pilihan jenis soal	47
Gambar 4.9 Memasukkan soal pada kolom yang tersedia	48
Gambar 4.10 Pilihan jika soal berbentuk gambar, video, atau audio	48
Gambar 4.11 Jika jawaban berbentuk gambar dan pilihan jawaban yang benar	49
Gambar 4.12 Menyimpan soal	50
Gambar 4.14 Tampilan soal nomor 1 pada peserta didik dengan laptop/computer	57
Gambar 4.13 Proses Uji Coba	64
Gambar 4.14 Proses Uji Pemakaian	68
Gambar 4.15 Jenis Pukulan Rapai	70
Gambar 4.16 Motif 1	71
Gambar 4.17 Motif 2	71
Gambar 4.18 Motif 3	71
Gambar 4.19 Pola Pengembangan Ranup Lampuan	73
Gambar 4.20 Tampilan soal nomor 1 guru & siswa	74
Gambar 4.21 Tampilan soal nomor 2 guru & siswa	75
Gambar 4.22 Tampilan soal nomor 3 guru & siswa	76
Gambar 4.23 Tampilan soal nomor 4 guru & siswa	76
Gambar 4.24 Tampilan soal nomor 5 guru & siswa	77

Gambar 4.25 Tampilan soal nomor 6 guru & siswa	78
Gambar 4.26 Tampilan soal nomor 7 guru & siswa	79
Gambar 4.27 Tampilan soal nomor 8 guru & siswa	79
Gambar 4.28 Tampilan soal nomor 9 guru & siswa	80
Gambar 4.28 Tampilan soal nomor 10 guru & siswa	81

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 (Uji Validitas Ahli Materi)
- Lampiran 2 (Instrumen Uji Coba Siswa/i)
- Lampiran 3 (Instrumen Uji Pemakaian Siswa)
- Lampiran 4 (Instrumen Penilaian Efektifitas Guru)
- Lampiran 5 (Rencana Proses Pembelajaran)
- Lampiran 6 (Partitur Pola Ritme Keseluruhan Lagu Ranup Lampuan)

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen. Pustaka Pelajar.
- Asrul, D., & Dkk. (2014). Evaluasi pembelajaran. Medan: Citra Pustaka Media.
- Astuti, K. S. (2010). Pengembangan model evaluasi pembelajaran seni budaya SMP. Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran, 40(1).
- Astrid, Dkk (2023). Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar. MASALIQ, 3(5):824-832. doi: 10.58578/masaliq.v3i5.1380
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 6(1), 92-103.
- Aryana, Y., & Dkk. (2018). Buku pegangan berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Al-Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 3(6), 4794-4801.
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi Taksonomi Pembelajaran Benjamin S. Bloom. Satya Widya, 29(1), 30–39. <https://doi.org/10.24246/J.SW.2013.V29.I1.P30-39>
- Febrianti, R. (2020). Desain evaluasi pembelajaran tari serampang dua belas berbasis HOTS dalam bentuk aplikasi Quizizz untuk siswa SMA Kota Medan. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- Gilbert, A. D. (2016). The framework for 21st century learning: A first-rate foundation for music education assessment and teacher evaluation. Arts Education Policy Review, 117(1), 13–18.
- Hardani, D., & Dkk. (2020). Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hamalik, O. (2008). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. Jurnal Lentera Pendidikan, 17(1).

- Heryanto, A., Wadiyo, W., Cahyono, A., & Suharto, S. (2023, June). Pendidikan seni berlandaskan tekno-ideologi; evaluasi pembelajaran notasi musik dalam konsep transposisi. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 6, No. 1, pp. 1-6).
- Huang, M., & Zhang, Y. (2021). Design and construction of a PBL based evaluation index system for classroom music education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(17), 107-119.
- Ibrahim, R., & Syaodih, N. (2010). *Perencanaan Pengajaran* (3 ed.). Rineka Cipta.
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2).
- Kasmadi, & Sunariah, N. S. (2016). *Panduan modern penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of bloom's taxonomy: An overview. *Theory into Practice*, 41(4), 212–218.
https://doi.org/10.1207/S15430421TIP4104_2/ASSET//CMS/ASSET/7509A7CF-7CF8-44B0-A92E-90F66BC46362/S15430421TIP4104_2.FP.PNG
- Logan, N., & Dkk. (2015). Penerapan model pengajaran langsung dengan assessment project work sebagai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar menggambar kelas XI SMKN 3 Sendawar Kutai Barat. *Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek*, 3(2).
- Masyhuri, & Zainuddin, M. (2011). *Metodologi penelitian pendekatan praktis dan aplikatif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mahbengi, A. (2021). *Desain evaluasi tari sining (Gayo) berbasis HOTS menggunakan aplikasi Quipper School untuk SMK Negeri 6 Langsa (SMA)*. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- Martina. (2017). *Pengembangan instrumen tes high order thinking skills (HOTS) pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel dan teorema Pythagoras kelas VIII SMP Citra Samata Kab. Gowa*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Mayer, R. E., & Alexander, P. A. (2017). *Handbook of research on learning and instruction* (2 ed.). Taylor & Francis.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

- Pardomuan, G. N. (2022). Penerapan sistem tugas dan evaluasi (situasi) sebagai media pembelajaran daring jurusan musik gereja STAKPN Sentani. *KARIWARI SMART: Journal of Education Based on Local Wisdom*, 2(2), 88-102.
- Purnomo, E. (2017). *Seni budaya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Budaya.
- Putrawangsa, S. (2018). *Desain pembelajaran*. Mataram: Reka Karya Amesta.
- Rakhmat, H., & Rachman, A. (2018). Kreativitas Guru dalam pembelajaran ekstrakurikuler musik keroncong di SMP Negeri 1 Karangmoncol. *Jurnal Seni Musik*, 7(1). ISSN 2301-6744.
- Ratnawulan, E., & PUSDIANA. (2014). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Riyadi, L., & Sukmayadi, Y. (2023). Pengembangan aplikasi kelas digital Scola sebagai media evaluasi pembelajaran musik di sekolah. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 6(1), 11–18.
- Ross-Gordon, J., Snyder, M. J., & Caffarella, R. S. (2019). *Sistem Pembelajaran Terpadu: Integrasi Teori dan Praktik*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Sidabutar, A. (2017). Pengaruh media pembelajaran dan kemampuan sight singing terhadap hasil belajar Ansambel Rapa'I. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(2).
- Salsabilla, U. H., & Dkk. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*, 4(2). ISSN 2580-2240.
- Sari, K. I. (2021). *Desain evaluasi pembelajaran tari serampang dua belas berbasis HOTS dalam bentuk aplikasi Quizizz untuk siswa SMA Kota Medan*. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tangerang: Tsmart Printing.
- Silitonga, P. H. D. (2016). *Desain pembelajaran*. Medan: UNIMED PRESS.
- Subagyo, J. (2015). *Metode penelitian dalam teori dan praktik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Teknologi Pengajaran*. Penerbit Sinar Baru.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. (2010). *Metode penelitian*. (I. Suntoro, Ed.).

- Suryanita, R. (2021). Seni budaya 1. Medan: Quadra.
- Sutisna, R. H., & Dkk. (2017). Analisis situasi pembelajaran musik di sekolah dasar di wilayah Kabupaten Sumedang Jawa Barat. *Jurnal SPSD*, 3(2). ISSN 2540-9093.
- Sukmadinata, N. S. (2017). Metode penelitian pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Soetejda, Z., & Dkk. (2014). Seni budaya. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tampubolon, R. V. C. (2015). Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa dalam Perkuliahan Aplikasi Rekaman Melalui Project Based Learning: Action Research di Sekolah Tinggi Musik Bandung [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/22410/>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1).
- Vladyslav, Kniaziev. (2022). Development of instrumental ensemble performance skills. *Fine Art and Culture Studies*, 83-90. doi: 10.32782/facs-2022-1-12
- Widayanto, J. (2018). Evaluasi pembelajaran. Mataram: Madun: UNIPMA PRESS.
- Widiastuti, U., & Dkk. (2019). Development of traditional harmony-based teaching materials based on HOTS to improve student musicality of music education program at Language and Art Faculty at State University of Medan (UNIMED). *Jurnal Budapest International Research and Critics Linguistic and Education*, 2(4).
- Widoyoko, E. P. (2014). Evaluasi program pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Grup.
- Yulia, F. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis HOTS pada kompetensi dasar memahami transaksi bisnis perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur kelas X SMK. Skripsi. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.