

## ABSTRAK

### EFEKTIVITAS *WAYGROUND* SEBAGAI MEDIA *ASSESSMENT AS LEARNING* DALAM MENINGKATKAN *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* (HOTS) PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA

Oleh

PUTRI YULIANA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) siswa pada mata pelajaran Informatika yang masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital sebagai sarana *Assessment as Learning* (AaL). Selain itu, penelitian mengenai penggunaan *Wayground* sebagai media AaL model *Problem Based Learning* pada pelajaran Informatika masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Wayground* sebagai media AaL meningkatkan kemampuan HOTS siswa pada mata pelajaran Informatika. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Bandarlampung. Teknik pengumpulan data meliputi ranah kognitif dan afektif. Data kognitif diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan HOTS. Data afektif diperoleh melalui lembar observasi dan refleksi siswa sebagai data pendukung untuk memperkuat analisis peningkatan HOTS dan penerapan AaL. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan HOTS siswa, di mana nilai rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 73,35 dengan kategori tinggi, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 26,74 dengan kategori rendah. Uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar  $< 0,000$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wayground* sebagai media AaL efektif dalam meningkatkan kemampuan HOTS siswa.

**Kata kunci:** *Assessment as Learning*, HOTS, Informatika, *Wayground*

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECTIVENESS OF WAYGROUND AS ASSESSMENT AS LEARNING MEDIA IN IMPROVING HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) IN INFORMATICS LEARNING**

**By**

**PUTRI YULIANA**

*This research is motivated by the low level of Higher Order Thinking Skills (HOTS) among students in the subject of Informatics, which is still dominated by conventional learning methods and by the suboptimal use of digital-based learning media as a tool for Assessment as Learning (AaL). In addition, studies regarding the use of Wayground as an AaL medium with the Problem Based Learning model in Informatics are still limited. This study aims to determine the effectiveness of using Wayground as an AaL medium in improving students' HOTS in Informatics. The method used is quasi-experimental with a nonequivalent control group design involving two classes, namely an experimental class and a control class of Grade VII students at SMP Negeri 8 Bandar Lampung. Data collection techniques cover both the cognitive and affective domains. Cognitive data were obtained through pretest and posttest using multiple-choice questions to measure HOTS. Affective data were obtained through observation sheets and student reflections as supporting data to strengthen the analysis of HOTS improvement and the implementation of AaL. The results show an improvement in students' HOTS, where the average N-Gain score in the experimental class was 73.35 with a high category, while in the control class it was 26.74 with a low category. The independent sample t-test shows a significance value (Sig. 2-tailed) of  $< 0.000$ , indicating a significant difference between the two classes. Based on these findings, it can be concluded that the use of Wayground as an AaL medium is effective in improving students' HOTS.*

**Keywords:** *Assessment as Learning, HOTS, Informatics, Wayground*