

## **Pengembangan *Wondershare Quiz Creator* Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Sejarah (Pada Siswa SMA Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Sobang)**

**Reni Nur Silawati<sup>1,3</sup>, Agus Rustamana<sup>2</sup>, Ana Nurhasanah<sup>3</sup>**  
[reninursilawati19@gmail.com](mailto:reninursilawati19@gmail.com)<sup>1</sup>, [agusrustamana65@gmail.com](mailto:agusrustamana65@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[ananur74@untirta.ac.id](mailto:ananur74@untirta.ac.id)<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan  
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

### **Abstrak**

Evaluasi pembelajaran yang efektif sangat penting bagi guru dan siswa. Dengan menggunakan alat evaluasi yang efisien dan menyenangkan secara kreatif, guru dapat meningkatkan penerimaan siswa dan menyederhanakan proses evaluasi. Studi ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan, mengikuti model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* memberikan keuntungan dalam menyiapkan dan mengatur alat evaluasi pembelajaran. Validasi oleh ahli materi dan desain media menghasilkan skor yang sangat valid masing-masing sebesar 94,2% dan 93%, sedangkan tanggapan siswa juga menunjukkan validitas yang tinggi sebesar 86,1%. Penerapan *Wondershare Quiz Creator* secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran sejarah, dengan tingkat keberhasilan sebesar 85,7%. Oleh karena itu, alat yang dikembangkan dianggap cocok untuk mengevaluasi materi Kerajaan Maritim Indonesia bagi siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Sobang.

**Kata kunci:** *Wondershare Quiz Creator*, ADDIE, Evaluasi, Pembelajaran Sejarah.

### **Abstract**

*Effective learning evaluation is crucial for both teachers and students. By creatively utilizing efficient and enjoyable evaluation tools, teachers can enhance student acceptance and streamline the evaluation process. This study adopts the research and development method, following the ADDIE model, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Utilizing Wondershare Quiz Creator offers advantages in preparing and organizing learning evaluation tools. Validation by subject matter and media design experts yielded highly valid scores of 94.2% and 93%, respectively, while student feedback also demonstrated high validity at 86.1%. The application of Wondershare Quiz Creator significantly improved history learning outcomes, with a success rate of 85.7%. Thus, the developed tool is deemed suitable for evaluating Indonesian Maritime Kingdoms material for class XI IPS 2 students at SMA Negeri 1 Sobang.*

**Keywords:** *Wondershare Quiz Creator*, ADDIE, Evaluation, History Learning

## **PENDAHULUAN**

Suatu usaha pendidikan dapat dikatakan berhasil jika hasil (output) lulusan sebanding dengan tujuan pendidikan yang telah diharapkan, begitu pula sebaliknya. Seperti misalnya, cara yang dapat guru gunakan untuk bisa melihat pencapaian dalam proses kegiatan belajar atau pembelajaran adalah melalui evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran adalah evaluasi pembelajaran.

Menurut Lessinger (Elis Ratnawulan & A. Rusdiana, 2014: 2), mengemukakan bahwa evaluasi merupakan proses penilaian yang diperoleh dari perbandingan antara tujuan yang diharapkan dengan keadaan yang sebenarnya.

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 seringkali tidak disusun secara optimal dan tidak mengikuti pedoman yang telah disusun sehingga guru yang belum maksimal dalam mengimplementasikan kurikulum 2013.

Penerapan kurikulum 2013 saat ini memberikan kebijakan bebas bagi lembaga pendidikan untuk memungkinkan guru menentukan metode, media pembelajaran, serta alat evaluasi yang inovatif sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagaimana yang dituangkan dalam kurikulum 2013 (K13), yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat diintegrasikan kedalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan sebuah proses dari adanya hubungan antara guru dengan siswa, dan bahan ajar (materi pembelajaran). Hubungan tidak berjalan

lancar jika tidak dengan bantuan media yang menyampaikan pesan (Nurdyansyah, 2019: 45).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan hanya tentang menemukan dan menyebarkan pengetahuan. Teknologi juga sudah dapat dalam proses penilaian pembelajaran (evaluasi). Penggunaan media berbasis komputersasi untuk penilaian pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil penilaian. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat menstimulasi minat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk memudahkan guru menilai hasil belajar siswa, terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru. Salah satu contohnya adalah penggunaan program atau *software* tertentu dengan bantuan teknologi komputer. Komputer mendukung proses pembelajaran sebagai sarana pembelajaran dan evaluasi.

Program *Wondershare Quiz Creator* merupakan aplikasi yang handal terutama terhadap evaluasi hasil belajar berupa tes. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk dengan mudah membuat pertanyaan interaktif. Selain itu, mempermudah guru untuk mengetahui skor hasil belajar siswa.

*Wondershare Quiz Creator* didefinisikan sebagai sebuah aplikasi untuk membuat untuk membuat pertanyaan berupa soal, tes atau kuis. Kelebihan dari *Wondershare Quiz Creator* adalah berguna untuk menjawab kebutuhan pembelajaran baik yang dilakukan secara *online* maupun *offline* sehingga cepat dan mudah. (Arif W dkk, 2016: 143).

Dalam studi literatur, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Wondershare Quiz Creator* mendapatkan hasil yang valid untuk digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Penelitian (Ardhan Qoys Khairuddin Islami, 2021) tentang penggunaan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis *windows* dalam mata pelajaran PAI menunjukkan hasil yang valid. Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Wan Muhammad Gustiawan Iqbal, 2017) mengenai pengembangan alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada materi Koloid Kelas XI di SMA menunjukkan hasil yang valid.

Dari penelitian tersebut, menunjukkan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses evaluasi. Namun, berdasarkan observasi lapangan di SMA Negeri 1 Sobang Kabupaten Lebak peneliti melihat belum diguanakannya alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator*. Kegiatan evaluasi di SMAN 1 Sobang Kabupaten Lebak masih menggunakan lembar cetak berupa kertas sebagai alat evaluasi. Maka dari itu, urgensi pengembangan penelitian ini adalah peneliti ingin mengembangkan sebuah aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi terhadap pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sobang. Selain itu, kebaruan (*novelty*) pada penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian dengan model *ADDIE*, ditinjau dari penelitian terdahulu belum terdapat yang menggunakan model penelitian *ADDIE*.

Menurut (Wina Sanjaya, 2013: 68) tujuan pembelajaran adalah keterampilan yang harus dimiliki seorang siswa setelah

mempelajari topik tertentu dalam disiplin akademik tertentu selama sesi belajar.

Selain mengacu pada tujuan pembelajaran secara umum, *Wondershare Quiz Creator* yang akan dikembangkan memperhatikan tujuan pembelajaran sejarah disekolah. Tujuan pembelajaran sejarah yang akan dicapai mengacu ketiga indikator menurut (Leo Agung, 2013:56) yaitu 1) mendorong peserta didik untuk berpikir analitis dan kritis, dalam menggunakan pengetahuan mengenai masa lampau guna mengetahui kehidupan masa kini untuk masa depan; 2) peserta didik paham bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan keseharian; dan 3) mengembangkan keterampilan intelektual dan keterampilan untuk memahami perubahan sosial dan keberlanjutan. Dari ketiga indikator tersebut, pembelajaran memiliki tiga aspek kemampuan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pada mata pelajaran sejarah, ranah kognitif memainkan peran yang lebih penting. Oleh karena itu, guru perlu lebih memperhatikan tujuan pembelajaran dan ranah penilaian. Namun, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa penilaian kognitif agak dikecualikan. Dalam proses penilaian, guru masih lebih condong menilai pada tingkat kognitif rendah (*Low Level Thinking Skills/LOTS*) pada butir-butir pertanyaan yang lebih mengandalkan daya ingat siswa.

Sejalan dengan hal tersebut maka aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sangat cocok untuk digunakan sebagai alat evaluasi karena memiliki banyak varian tipe-tipe bentuk soal. Kata kerja Operasional (KKO) pada soal yang digunakan pada evaluasi sesuai dengan ranah kognitif Bloom. Dengan dimensi

pengetahuan C4, C5, dan C6 sebagai dimensi mengukur tingkat pengetahuan konseptual, prosedural, dan metakognitif yang merupakan kategori soal HOTS.

Setelah mengamati kondisi dilapangan, guru sejarah di SMA Negeri 1 Sobang Kabupaten Lebak melakukan proses penilaian secara monoton. Selama penilaian, siswa diberikan angket dan lembar jawaban yang menegangkan dan membosankan. Guru menggunakan alat tes berupa soal dengan jenis pilihan ganda dan uraian pada lembar cetak. Sehingga kegiatan curang seperti menyontekpun sudah biasa dilakukan siswa sehingga hasil penilaian bukan lagi hasil pemikiran dari siswa itu sendiri. Melihat dari hal tersebut maka tujuan evaluasi untuk mengukur kemampuan belajar siswa tidak dapat dicapai secara valid oleh guru. Dari hasil observasi langsung ke lapangan dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Sobang Kabupaten Lebak diperoleh informasi yakni guru kurang efektif ketika proses evaluasi.

Penggunaan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* tersebut dimungkinkan untuk dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sobang Kabupaten Lebak, dengan tujuan mengembangkan alat evaluasi yang valid (layak) dan praktis untuk digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena peneliti melihat ketersediaan sarana penunjang yang dimiliki SMA Negeri 1 Sobang Kabupaten Lebak sudah memenuhi kriteria yang diinginkan oleh peneliti seperti tersedianya ruang laboratorium komputer yang mendukung untuk proses evaluasi menggunakan alat evaluasi interaktif melalui aplikasi

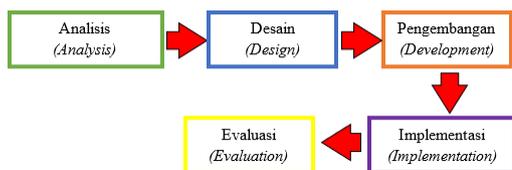
*Wondershare Quiz Creator*. Meskipun secara geografis SMA Negeri 1 Sobang terletak di pegunungan dengan akses yang sulit dijangkau tetapi SMA Negeri 1 Sobang ini telah memiliki fasilitas internet yang stabil. Sehingga SMA Negeri 1 Sobang miliki peluang untuk menerapkan sistem evaluasi yang efektif dan efisien.

Tujuan dalam penelitian pengembangan ini berdasarkan masalah yang dihadapi yaitu pengembangan produk *Wondershare Quiz Creator*, kelayakan *Wondershare Quiz Creator* dilihat dari hasil persentase validator dan tingkat keberhasilan *Wondershare Quiz Creator* yang dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa pada penerapan alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam adalah metode *Research and Development*. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas lima tahap yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (I Made Tegeh, 2014: 42).

Kelima tahapan ini memiliki pola yang sederhana jika dibandingkan dengan pola desain pengembangan lainnya. Mudah dipahami karena tahapannya yang sederhana dan model desain terstruktur yang sistematis. Penelitian pengembangan *ADDIE* digambarkan dalam bagan penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan model ADDIE.

Sebelum dilakukan tahap implementasi, dalam pengembangan produk terlebih dahulu melakukan tahap validasi yang diujikan kepada validator materi, validator desain media, dan pengguna. Penetapan validator ditetapkan berdasarkan bidang keilmuan yang dikuasai dan kapabilitas profesionalisme. Validasi materi diperiksa oleh 3 orang ahli materi yaitu 1 orang Dosen Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan 2 Guru SMAN 1 Sobang. Validasi desain media diperiksa oleh 2 orang Dosen di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sobang menjadi subyek uji lapangan. Subjek uji coba dipilih karena guru sejarah pendamping pengembang mengajar sejarah di kelas XI. Dalam uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 4 orang siswa yang dipilih secara acak dan percobaan lapangan melibatkan 24 orang siswa.

Pengumpulan data dalam pengembangan ini menggunakan beberapa jenis instrumen penelitian yaitu observasi langsung, wawancara, tes, dan angket. Data berdasarkan hasil angket validator dan hasil tes bertujuan untuk data kuantitatif, dan data kualitatif diperoleh melalui observasi langsung, umpan balik produk, pendapat, komentar, dan saran dari angket dan juga data kualitatif didapatkan dari hasil narasi dan wawancara dengan guru sejarah SMA Negeri 1 Sobang. Perhitungan persentase

validasi yang digunakan adalah teknik perhitungan nilai rata-rata butir item. Hal ini berfungsi untuk menentukan kualitas butir pertanyaan dari setiap item yang dinilai. Rumus untuk menghitung nilai pada angket yakni menurut Risa Nur Sa'adah dan Wahyu (2020:97)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Hasil yang didapatkan selanjutnya diklasifikasikan kedalam kategori tingkat kelayakan. Hal ini bermaksud bahwa dari penilaian validator produk alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* harus masuk kedalam kategori valid.

Tabel 1 Klasifikasi Validitas Produk Berdasarkan Presentase

Presentasi %	Tingkat Validitas	Kriteria Kelayakan
80-100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
60-80%	Valid	Layak, tidak revisi
40-60%	Cukup Valid	Sebagian revisi
20-40%	Kurang Valid	Perlu revisi
0-20%	Sangat Tidak Valid	Revisi total

Dalam menganalisis tingkat keberhasilan produk menggunakan instrumen tes hasil belajar. Peserta didik dinyatakan telah tuntas belajar jika sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SMA Negeri 1 Sobang  $\geq 75$ . Persentase ketuntasan klasikal dihitung sebagai berikut:

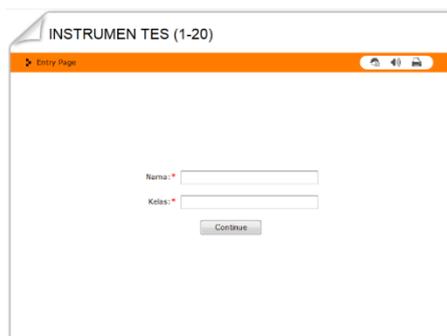
$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar (aspek kemampuan kognitif) dilihat dari hasil tes belajar, yaitu hasil belajar 85% secara klasikal (Sudirman dan Rosmini, 2016: 28).

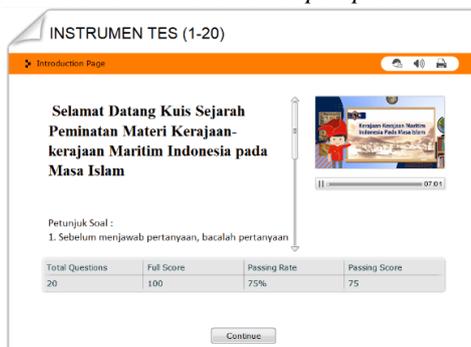
## HASIL

Berdasarkan hasil dari penelitian peneliti analisis kebutuhan dan perencanaan serta analisis sarana dan prasarana untuk mengetahui kebutuhan pengembangan *Wondershare Quiz Creator* yaitu sangat memadai dengan tersedia ruangan lab. Komputer untuk melakukan uji coba. Kemudian peneliti menentukan materi, metode, bahan ajar, dan menyusun RPP. Selanjutnya hasil pengembangan alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* disajikan sebagai berikut:

Hasil pengembangan alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* disajikan sebagai berikut:



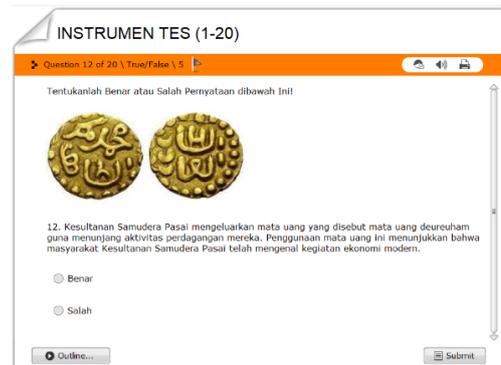
Gambar 2 Halaman depan produk



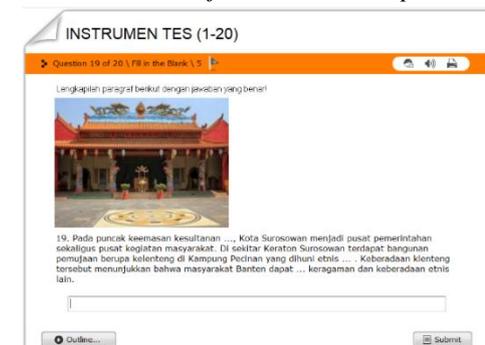
Gambar 3 Halaman awal produk



Gambar 4 Soal jenis pilihan ganda produk



Gambar 5 Soal jenis benar/salah produk



Gambar 6 Soal kalimat rumpang produk



Gambar 7 Halaman akhir produk

Validator ahli materi Ahli materi terdiri atas 3 validator yaitu Bapak M. Anggie Farizqi Prasadhana , S.Pd, M.A. Dosen Pendidikan Sejarah Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Ibu Aminah, S.Pd. dan Iis Isoniah, S.Pd., guru mata pelajaran sejarah SMAN 1 Sobang.

Validasi yang diperiksa oleh validator ahli materi yaitu aspek desain pembelajaran. Hal tersebut bermaksud dalam mengetahui mengenai isi materi yang disusun telah sesuai dengan kompetensi dasar selain itu untuk mengetahui kejelasan isi materi serta dapat dipahami dalam penyajian produk.

Validator ahli desain media terdiri atas 2 orang validator yaitu 2 Dosen Univesitas Sultan Ageng Tirtayasa. Ahli desain media pertama yaitu Bapak Atep Iman, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Yuni Maryuni, M.Pd. Terdapat satu aspek yang diperiksa oleh validator ahli desain media yaitu mengenai desain tampilan pemrograman media.

Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui mengenai tampilan dalam draft produk yang disajikan telah layak diimplementasikan kepada siswa atau belum dilihat dari segi kejelasan tampilan, kemudahan bahasa, ukuran huruf, pemilihan warna dan gambar serta untuk mengetahui apakah dalam pemrograman telah layak diimplementasikan kepada siswa atau belum dilihat dari segi kejelasan navigasi, kejelasan petunjuk, efisiensi teks dan kemudahan penggunaan.

Seluruh validator dipilih berdasarkan kriteria bidang keilmuan yang relevan dan mengacu pada aspek profesionalitas.

*Tabel 2 Hasil Validator*

Validator	Persentase	Klasifikasi
Ahli Materi	94,2%	Sangat Valid
Ahli Desain Media	93%	Sangat Valid

Perolehan penilaian pada uji coba kecil menunjukkan hasil nilai rata-rata yaitu 90,6% dengan klasifikasi sangat valid. Perolehan penilaian uji coba lapangan menunjukkan hasil nilai rata-rata yaitu 86,1% dengan klasifikasi sangat valid. Perolehan uji coba lapangan dilakukan oleh 24 siswa kelas XI SMAN 1 Sobang.

## **PEMBAHASAN**

Dalam pelaksanaan pengembangan alat evaluasi pada aplikasi *Wondershare Quiz Creator* terhadap pembelajaran sejarah siswa kelas XI IPS 2 ini merujuk pada beberapa aspek diantaranya yaitu aspek pengembangan, aspek kelayakan, dan aspek keberhasilan produk. Adapun ketiga aspek tersebut dirangkum dalam pembahasan berikut:

### **1. Proses Pengembangan *Wondershare Quiz Creator***

#### 1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahapan peneliti melakukan 3 proses analisis yaitu analisis kebutuhan dan perencanaan yang digunakan untuk mengetahui gambaran kondisi di lapangan; analisis sarana dan prasarana yang digunakan untuk dapat menyesuaikan dengan pemilihan pengembangan yang akan menggunakan fasilitas sekolah; dan analisis studi literatur yang digunakan untuk dapat mengetahui penelitian-penelitian terdahulu baik berupa buku, jurnal, maupun skripsi mengenai

*Wondershare Quiz Creator* yang sudah dipublikasikan.

#### 2) Tahap Desain (*Design*)

Dalam tahap kedua ini hal yang dilakukan adalah menentukan bahan ajar yang akan digunakan yaitu buku teks pelajaran sejarah kelas XI program peminatan ilmu-ilmu sosial. Menyusun materi yang disesuaikan dengan pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS dalam kurikulum 2013 revisi 2017. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas XI IPS dalam pelajaran sejarah peminatan KD. 3.2 mengenai Kerajaan Maritim Masa Islam di Indonesia guna memberikan gambaran pelaksanaan pengembangan ketika disekolah, menentukan metode dan model yang akan dilaksanakan dalam penelitian dikelas. Soal evaluasi peneliti menyusun sebanyak 20 butir soal.

#### 3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga ini peneliti menyusun soal pada media program *Wondershare Quiz Creator* mengacu pada instrumen yang telah dibuat dalam tahap desain sebelumnya, membuat alur skenario pengembangan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*. Melakukan validasi prodsuk dengan validator. Kemudian melakukan perbaikan ulang produk hasil yang di revisi sebelum divalidasi kembali, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi. Jika ada hal yang perlu direvisi, selanjutnya melakukan tahap revisi prodsuk sebelum divalidasi kembali kepada validator.

#### 4) Tahap Implementasi (*Implementasi*)

Sebelum menguji media pembelajaran pada tahap implementasi, peneliti *menginput* file dari *flashdisk* kedalam seluruh komputer yang akan digunakan di ruang komputer SMA Negeri 1 Sobang. Langkah pertama adalah siswa diarahkan peneliti bagaimana menggunakan *Wondershare Quiz Creator*, arahan dan petunjuk yang diberikan, mulai dari pertama kali membuka aplikasi untuk menggunakannya, hingga bagaimana mengevaluasi soal yang terdapat di aplikasi, kemudian cara untuk keluar dari aplikasi tersebut. Kemudian siswa yang telah selesai mengerjakan soal, diminta agar tidak langsung meninggalkan dari ruang komputer, tetapi siswa harus mengisi angket terlebih dahulu yang telah diberikan oleh peneliti untuk memberikan penilaian dan tanggapan terhadap aplikasi *Wondershare Quiz Creator* yang sudah digunakan tersebut.

Pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada tanggal 3 Agustus 2022 dengan 4 orang siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sobang. Pemilihan siswa dilakukan secara acak. Uji coba ini digunakan untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa dalam menggunakan aplikasi alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* dengan tujuan mengetahui bagaimana reaksi siswa saat menggunakan produk yang dikembangkan. Sehingga meminimalisir resiko masalah ketika akan dilaksanakannya uji coba lapangan.

Ketika uji coba kelompok kecil telah dilakukan kemudian produk diuji cobakan dengan skala yang lebih besar

yaitu dengan uji coba lapangan. Pelaksanaan uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2022 dengan melibatkan seluruh siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sobang yang berjumlah 28 orang kecuali 4 siswa yang sudah terlibat pada uji coba kelompok kecil sebelumnya sehingga jumlag siswa yang mengikuti uji coba lapangan berjumlah 24 orang siswa.

#### 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir ini digunakan untuk menuliskan laporan sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. Penelitian ini menghasilkan produk *Wondershare Quiz Creator*. Alat evaluasi yang dikembangkan berdasarkan dari subyek ujicoba yaitu siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sobang. Sesudah mendapatkan hasil dari angket peneliti melakukan penghitungan.

### 2. Kelayakan Pengembangan *Wondershare Quiz Creator*

Alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* yang telah di kembangkan tersebut dinyatakan layak di gunakan untuk proses pembelajaran sejarah karena sesuai dengan kriteria kelayakan media yang telah di tentukan. Berdasarkan hasil yang di peroleh dari tahapan validasi yang sudah dilakukan, alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* yang telah di kembangkan tersebut di kategorikan sangat layak untuk di gunakan.

### 3. Tingkat Keberhasilan

#### Pengembangan *Wondershare Quiz Creator*

Tes hasil belajar digunakan sebagai instrumen untuk menganalisis tingkat keberhasilan produk. Siswa dinyatakan telah tuntas belajar ketika

siswa sudah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di SMAN 1 Sobang yaitu sebesar  $\geq 75$ . Indikator keberhasilan pembelajaran aspek kognitif dilihat dari hasil tes, yakni hasil belajar siswa 85% secara klasikal.

Menurut data penelitian, tingkat keberhasilan produk diperoleh presentase sebesar 85,7%. Karena hasil pengembangan memperoleh hasil 85,7% > 85% maka produk dinyatakan berhasil.

### KESIMPULAN

Alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* pada siswa kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Sobang telah berhasil dikembangkan. Pengembangan alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

Hasil yang di peroleh dari tahapan validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli materi sebesar 94,2% dengan klasifikasi sangat valid dan ahli desain media sebesar 93% dengan klasifikasi sangat valid, serta setelah dilakukan uji coba kecil dan uji coba lapangan dapat disimpulkan alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* yang telah di kembangkan tersebut di kategorikan sangat layak untuk di gunakan.

Tingkat keberhasilan alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* diperoleh presentase sebesar 85,7%. Persentase hasil pengembangan memperoleh hasil lebih besar 85% maka produk dinyatakan berhasil.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Agung, Leo. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Islami, Ardhan Qoys Khairuddin. 2021. *Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Windows Dalam Mata Pelajaran PAI Di Kelas X SMAN 2 Probolinggo*. Malang: Jurnal Electronic Theses UIN Malik Ibrahim Malang.
- Made Tegeh, I, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Bali: Graha Ilmu.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nur Sa'adah, Risa, Wahyu. 2020. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Purnanto, Arif Wiyat, dkk. 2017. *Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare Quiz Creator Bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Magelang*. Warta LPM, Vol. 19 (2).
- Ratnawulan, Elis & H. A. Rusdiana. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudirman, dan Rosmini Maru. (2016). *Implementasi Model-Model Pembelajaran Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Badan Penerbit UNM.