

Efektivitas Ulangan Harian Menggunakan *Wondershare Quiz Creator* Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Dinamika Interaksi Manusia pada Peserta Didik Kelas 7 UPT SMP Negeri 4 Mojokerto

Yuddy Christiawan

Guru SMPN 4 Kota Mojokerto

E-mail: yuddysmpn4@gmail.com

ABSTACT

The aims of this research is determine the effectiveness of daily tests using Wondershare quiz creator of the acquisition of knowledge of students compared to the daily test manually in the second half of 7th grade students in UPT SMP Negeri 4 Mojokerto.

This research is a quantitative research with experimental design guidance (guide experiment design) with pretest posttest design pattern. 7G class as the control class and the class as a class experiment 7H treated with replications using Wondershare quiz creator. Data were obtained as follows: The results of the validation aplikasi Wondershare quiz creator of validator with an average value of 4.94 with a value of excellent category, validating the instrument about an average value of 5 with excellent category. Validation instrument student questionnaire responses on average 4 value with very good category. Test the hypothesis with a significance level (sig.2-tailed) was 0,000 less than 0.05 then H_0 is rejected and H_1 accepted with no criteria for effective use of learning outcomes assessment tool using Wondershare Quiz Creator of the value before (pretest) and after (posttest). Constraints in the use Wondershare especially when the power to the computer is off will cause students to stop the test, but can be overcome by installing a power storage device power supply.

Based on the findings, it was concluded that there is a daily test the effectiveness of the use of Wondershare Quiz Creator is an honest students build character, confidence, because students get random questions that appear on the computer with other students. so the opportunity to cheat or ask other students is very difficult to do. More students master the knowledge because of problems in the design more interesting by giving the animation in the form of pictures and video in daily tests. Better use of assessment of student learning outcomes-based computer by using aplikasi Wondershare Quiz Creator is more effective teachers because it can facilitate teachers in the process of correction results of a test, questions and answers have been documented in the aplikasi so that once students click submit complete replay, it will automatically answer results and student scores shown on a computer screen.

Key words: *daily test, Wondershare, quiz creator, learning outcomes*

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan mengetahui efektivitas ulangan harian menggunakan *wondershare quiz creator* terhadap penguasaan pengetahuan peserta didik dibandingkan dengan ulangan harian secara manual pada peserta didik kelas 7 semester II di UPT SMP Negeri 4 Mojokerto.

Artikel ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen dengan pola *pretest posttest design*. Kelas 7G sebagai kelas kontrol dan kelas 7H sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan ulangan menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Data hasil penelitian diperoleh sebagai berikut: Hasil validasi aplikasi *wondershare quiz creator* dari validator dengan nilai rata-rata nilai 4,94 dengan kategori sangat baik, validasi instrumen soal rata-rata nilai 5 dengan kategori sangat baik, validasi instrumen angket respon peserta didik rata-rata nilai 4 dengan kategori sangat baik. Uji hipotesis dengan taraf signifikansi (*sig.2-tailed*) adalah 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan kriteria ada efektivitas penggunaan alat penilaian hasil belajar menggunakan *Wondershare Quiz Creator* terhadap nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*). Hambatan dalam menggunakan *wondershare* terutama bila aliran listrik pada komputer padam akan menyebabkan peserta didik berhenti ujian, namun bisa diatasi dengan memasang alat penyimpan daya *power supply*.

Berdasarkan temuan penelitian, disimpulkan bahwa terdapat efektivitas ulangan harian dengan penggunaan *Wondershare Quiz Creator* ini peserta didik mampu membangun karakter jujur, percaya diri, karena peserta didik mendapat soal yang tampil acak di komputer dengan peserta didik lainnya. sehingga peluang untuk mencontek atau bertanya kepada peserta didik lainnya sangat sulit dilakukan. Peserta didik lebih menguasai pengetahuannya karena soal di desain lebih menarik dengan memberikan animasi berupa gambar dan video dalam ulangan harian. Pemanfaatan alat penilaian hasil belajar peserta didik berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* lebih efektif dilakukan guru karena dapat mempermudah guru dalam proses koreksi hasil ulangannya, soal dan jawaban telah terdokumentasi di dalam aplikasi sehingga setelah peserta didik klik *submit* tanda selesai ulangan, maka secara otomatis hasil jawaban dan nilai peserta didik tertera di layar komputer.

Kata-kata kunci: *efektivitas ulangan harian menggunakan wondershare quiz creator, hasil belajar peserta didik*

PENDAHULUAN

Penilaian merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran. Dengan melakukan penilaian, pendidik sebagai pengelola kegiatan pembelajaran dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki peserta didik, ketepatan metode mengajar

yang digunakan, dan keberhasilan peserta didik dalam meraih kompetensi yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penilaian, pendidik dapat mengambil keputusan secara tepat untuk menentukan langkah yang harus dilakukan selanjutnya. Hasil penilaian juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berprestasi.

Penilaian dalam kurikulum 2013 menggunakan acuan kriteria. Maksudnya, hasil yang dicapai peserta didik dibandingkan dengan kriteria atau standar yang ditetapkan. Apabila peserta didik telah mencapai standar kompetensi yang ditetapkan, ia dinyatakan lulus pada mata pelajaran tertentu. Apabila peserta didik belum mencapai standar, ia harus mengikuti program remedial agar mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan. Penilaian yang dilakukan harus memiliki asas keadilan yang tinggi. Peserta didik diperlakukan sama sehingga tidak merugikan salah satu atau sekelompok peserta didik yang dinilai. Penilaian juga merupakan bagian dari proses pendidikan yang dapat memacu dan memotivasi peserta didik untuk lebih berprestasi meraih tingkat yang setinggi-tingginya sesuai dengan kemampuannya (Kunandar, 2016:66).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) tahun 2013 menerapkan penilaian berbasis kompetensi, yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran dan/atau pada akhir pembelajaran. Fokus penilaian pendidikan adalah keberhasilan belajar peserta didik dalam mencapai kompetensi yang ditentukan. Pada tingkat mata pelajaran, kompetensi yang harus dicapai berupa Kompetensi Inti (KI) mata pelajaran yang selanjutnya dijabarkan dalam Kompetensi Dasar (KD). Untuk tingkat satuan pendidikan, kompetensi yang harus dicapai peserta didik adalah Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh kemampuan satuan pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran.

Permendikbud nomor 104 tahun 2014 tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari komponen lainnya khususnya pembelajaran. Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Penilaian hasil belajar oleh pendidik memiliki peran antara lain untuk membantu peserta didik mengetahui capaian pembelajaran (*learning outcomes*).

Berdasarkan penilaian hasil belajar oleh pendidik, pendidik dan peserta didik dapat memperoleh informasi tentang kelemahan dan kekuatan pembelajaran dan belajar. Dengan mengetahui kelemahan dan kekuatannya, pendidik dan peserta didik memiliki arah yang jelas mengenai apa yang harus diperbaiki dan dapat melakukan refleksi mengenai apa yang dilakukannya dalam pembelajaran dan belajar. Selain itu bagi peserta didik memungkinkan melakukan proses transfer cara belajar tadi untuk mengatasi kelemahannya (*transfer of learning*) (Sapriya, 2015: 93).

Bagi guru, hasil penilaian hasil belajar oleh pendidik merupakan alat untuk mewujudkan akuntabilitas profesionalnya, dan dapat juga digunakan sebagai dasar dan arah pengembangan pembelajaran remedial atau program pengayaan bagi peserta didik yang membutuhkan, serta memperbaiki rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah penggunaan komputer dalam suatu test atau ujian. Guru sebagai seorang pendidik harus mengikuti ujian yang dilakukan sejak tahun 2012 hingga tahun 2015 yang dikenal dengan istilah Uji Kompetensi Guru (UKG-Online). UKG diikuti oleh seluruh guru, baik PNS maupun non-PNS, yang sudah bersertifikasi maupun belum sertifikasi. Kompetensi bidang studi yang diujikan sesuai dengan bidang studi sertifikasi dan sesuai dengan kualifikasi akademik guru bagi guru bersangkutan. UKG online diadakan secara serentak dengan hasil yang real time saat itu juga hasil nilainya langsung keluar. Tujuan program UKG ini untuk mempermudah evaluasi kompetensi pedagogik dan profesionalisme guru secara tepat dan berkesinambungan.

UKG online ini memang patut di beri support dan dukungan, karena baik secara langsung maupun tidak langsung guru akan berusaha untuk meningkatkan kompetensinya dalam bidang-bidang yang lebih kompleks tidak hanya pada materi-materi khusus pendidikan keguruan saja, namun kemahiran mengoperasikan perangkat komputer harus diaplikasikan dengan baik, maka bisa diharapkan bakat dan potensi peserta didik bisa dibangkitkan oleh guru yang berkompeten dibidang studi yang diampunya serta mampu menggunakan media pembelajaran berbasis komputer untuk menunjang pembelajarannya.

Pemerintah menerapkan ujian berbasis komputer bukan hanya kepada para guru tapi juga kepada para peserta didik. Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) atau *Computer Based Test (CBT)* merupakan sistem pelaksanaan ujian nasional dengan menggunakan komputer sebagai media ujiannya. Dalam pelaksanaannya,

UNBK berbeda dengan sistem ujian nasional berbasis kertas atau *Paper Based Test (PBT)* yang selama ini sudah berjalan.

Beberapa kelebihan dari penyelenggaraan ujian berbasis komputer adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik tidak direpotkan dengan kegiatan menghitamkan lembar kerja komputer (LJK). Dengan demikian waktu peserta didik akan lebih efektif dalam pemanfaatan waktu karena yang perlu dilakukan hanya mengklik atau menekan huruf pilihan jawaban yang tersedia.
2. Peserta didik tidak perlu membawa alat tulis, rautan, dan papan alas.
3. Lebih aman, peserta didik tidak perlu repot memisahkan lembar jawaban dari lembar soal ataupun khawatir kertas lembar jawabannya rusak.
4. Memiliki timer setiap soalnya sehingga peserta didik bisa mengelola waktu mengerjakan soal-soal ujian dengan lebih teliti lagi.
5. Peserta didik yang mengikuti CBT tidak bisa saling bertukar jawaban karena sistem soal berjalan *randomized* yang dapat meminimalisir kecurangan.
6. Hasil ujian dapat lebih cepat diketahui hasilnya daripada ujian yang masih berbasis tulis.

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan, khususnya teknologi komputer dan teknologi internet, baik dalam perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan dalam menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi tersebut (Daryanto, 2015: 10).

Penulis memilih UPT SMP Negeri 4 Kota Mojokerto sebagai lokasi penelitian, karena sejak tahun 2012 sampai dengan sekarang (2021) merupakan salah satu sekolah yang digunakan sebagai tempat uji kompetensi guru (UKG online) dengan 3 buah lab komputer yang terdiri dari 40 komputer client dan 3 komputer server. Walaupun dukungan sarana dan prasarana yang memadai, namun nilai hasil belajar peserta didik cenderung kurang memuaskan dan hampir sebagian besar peserta didik di kelas 7 mendapatkan nilai IPS di bawah KKM. Hal ini berdasarkan nilai ulangan harian pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020, dimana persentase kelulusan KKM per KD masih 62%. Selain itu, peserta didik kurang memperhatikan

ketika pembelajaran berlangsung, berbicara dengan teman sebangku, tidur-tiduran, dan melamun. Minat membacanya pun rendah, sehingga saat ujian tiba, banyak peserta didik yang merasa kesulitan dan tidak mampu mengerjakan soal ujiannya.

Saat akan menghadapi ulangan, baik ulangan harian maupun ulangan tengah semester, peserta didik cenderung mencontek dengan mengandalkan kelas lain yang telah menempuh ulangan terlebih dahulu. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh keterbatasan guru IPS dalam pengembangan alat evaluasi/ penilaian karena masih menggunakan sistem ulangan tulis. Hal ini menjadi faktor penyebab mengapa belum adanya hasil belajar peserta didik yang signifikan. Faktor lainnya seperti alokasi waktu ulangan yang pendek dan telah bocornya soal ulangan oleh kelas yang sudah ulangan membuat pelajaran IPS cenderung mudah diremehkan oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di UPT SMP Negeri 4 Kota Mojokerto, maka diperoleh informasi bahwa fasilitas internet dan komputerisasi di sekolah sudah memadai tetapi masih banyak masalah penyalahgunaan fitur *online* yang dilakukan peserta didik untuk menjelajah internet seperti melihat *streaming* video di *youtube*, download film dan akses *social media* dengan tidak terkontrol. Adanya fasilitas internet yang memadai ternyata belum mampu menunjang efektivitas pelaksanaan KBM di kelas. Pada saat evaluasi peserta didik cenderung malas, kurang tertarik dan kurang termotivasi karena dilakukan dengan cara manual menggunakan kertas yang memiliki kelemahan seperti peserta didik cenderung tidak serius mengerjakan soal, bosan, dan akhirnya mudah mencontek peserta didik lain.

Menurut Siberman (2014), penilaian berbasis komputer telah menjadi standar dan semakin menarik untuk departemen pendidikan, legislatif, dan pembuat kebijakan lainnya. Kelebihan potensi ujian *online* adalah pelaporan skor langsung, penurunan beban biaya administrasi pada personil distrik sekolah, peningkatan keamanan bahan pengujian, dan penjadwalan ujian yang lebih fleksibel. Pembuat kebijakan mengaku senang terhadap potensi pengukuran efisien kemampuan peserta didik melalui model ujian *online*.

Hasil observasi yang dilakukan penulis di UPT SMP Negeri 4 kota Mojokerto menemukan bahwa: (1) guru merasa kesulitan melakukan penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan prinsip-prinsip dan karakteristik penilaian; (2) guru pada umumnya merasa terbebani untuk melakukan koreksi hasil ujian peserta didik karena mengajar di banyak kelas; (4) guru jarang memberikan umpan balik (*feedback*) dan remedial; (5) sulitnya mengembangkan kemandirian dan kejujuran peserta didik

dalam proses ujian; (6) guru terkadang kurang teliti dalam proses penilaian sehingga terjadi kesalahan penilaian; (7) banyaknya kegiatan evaluasi belajar di luar negeri dan dalam negeri yang sudah menggunakan media evaluasi hasil belajar *Wondershare Quiz Creator*.

Berdasarkan atas kondisi tersebut, perlu adanya inovasi model pembelajaran dan pembaharuan dalam alat penilaian hasil belajar. Penulis bermaksud untuk mengukur efektivitas pemberian ulangan harian menggunakan *wondershare quiz creator* terhadap hasil belajar IPS yang merupakan salah satu sistem penilaian yang dapat digunakan secara online.

Untuk menggunakan sistem penilaian berbasis *online* dapat menggunakan aplikasi *wondershare quiz creator*, aplikasi ini mampu membuat banyak jenis soal yang bervariasi dan diharapkan dapat menambah motivasi para peserta didik untuk melakukan kegiatan penilaian, seperti penelitian Anita (2014) kuis interaktif menggunakan program *wondershare quiz creator* yang telah direvisi kemudian dikemas dan telah melalui pendapat dari tim ahli, kuis interaktif menggunakan program *wondershare quiz creator* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. *Wondershare quiz creator* juga dapat dikembangkan secara online melalui blog, seperti penelitian yang dilakukan oleh Dani (2016), *Wondershare Quiz Creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online.

Bentuk ujian berisi dari soal-soal yang telah mencakup kriteria mudah, sedang dan sukar sesuai dengan tingkatan taksonomi Bloom (hasil revisi 2001) ranah kognitif yaitu; mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan membuat (C6) yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Peserta didik dihadapkan pada soal yang berjalan secara *realtime* dan akan berpindah pada waktu tertentu sesuai jumlah soalnya. Setelah waktu habis, maka akan tertera berapa nilai hasil ujiannya. Dalam hal ini akan mengukur tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan dan tingkat integritas peserta didik dalam mengerjakan soal. Diharapkan mampu menekan tingkat kebocoran soal dan ketidakjujuran peserta didik (mencontek) saat mengerjakan soal karena setiap soal yang tersaji berjalan secara acak, sehingga soal antarpeserta beda.

Tujuan Penelitian adalah untuk menganalisis tingkat efektivitas ulangan harian menggunakan *Wondershare Quiz Creator* terhadap penguasaan pengetahuan peserta didik dibandingkan dengan ulangan harian secara manual. Untuk mengetahui

respon peserta didik terhadap ulangan harian menggunakan media Wondershare Quiz Creator.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan pola *pretest posttest design*. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari efektivitas pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015: 72). Pada pelaksanaan penelitian eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sama atau mendekati sama. Hal yang membedakan dari kedua kelompok ialah bahwa grup eksperimen diberi *treatment* atau perlakuan tertentu dengan menggunakan penilaian hasil belajar Wondershare dan kelompok kontrol menggunakan penilaian hasil belajar manual dengan ulangan tulis biasa.

Dalam pengumpulan data dapat digunakan berbagai teknik pengumpulan data atau pengukuran yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan dan responden penelitian.

1. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi, wawancara, dan angket.
2. Pengumpulan data menggunakan Instrumen yang mencakup kesahihan (validitas), kehandalan (reliabilitas).
3. Instrumen dapat dikembangkan sendiri oleh oleh peneliti, oleh karena itu perlu kejelasan prosedurnya, tingkat validitas dan reliabilitas (Sugiyono, 2015: 349).

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Angket penilaian/ validasi ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan alat penilaian hasil belajar peserta didik, meliputi unsur tampilan antarmuka (*interface*) dan prosedur pemrogramannya. Berikut ini akan dijelaskan mengenai kisi-kisi penilaian ahli media yang dikembangkan.

- a. Unsur tampilan antarmuka (*interface*) terdapat 10 indikator penilaian, yaitu: (1) *display theme design* (tampilan awal berisi judul program); (2) desain tulisan, gambar; (3) desain warna dan ukuran huruf; (4) desain penempatan office button; (5) desain video pendukung; (6) desain pilihan soal (uraian, pilihan ganda); (7)

desain pilihan option jawaban; (8) desain dan tata letak (*page layout*); (9) desain suara dan animasi; (10) desain *finishing effect*.

- b. Unsur penilaian pemrograman terdapat 10 indikator penilaian, yaitu (1) kemudahan penggunaan; (2) navigasi; (3) durasi waktu pengerjaan soal; (4) durasi munculnya animasi gambar atau video; (5) komposisi objek tiap slide; (6) office button menuju slide selanjutnya; (7) durasi narasi, teks dalam soal; (8) sharing jawaban ke server; (9) durasi waktu selesai pengerjaan soal; (10) result (hasil) nilai setelah selesai pengerjaan soal.

2. Penilaian ahli materi

Hasil validasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang unsur-unsur belajar materi IPS pada materi dalam RPP, yaitu unsur pembelajaran dan materi belajar IPS. Berikut ini kisi-kisi angket penilaian ahli materi yang dikembangkan.

- a. Unsur pembelajaran IPS terdiri dari 11 indikator penilaian, yaitu: (1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar; (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar; (3) kesesuaian materi dengan indikator; (4) sistematika/ alur penyajian materi; (5) kejelasan sasaran program pengembangan media; (6) pemilihan strategi pembelajaran; (7) kesesuaian pengembangan media (teks, gambar, video) dengan materi; (8) perlakuan pengisian soal ujian; (9) penilaian hasil ujian; (10) kesempatan pembelajaran remedial; (11) pemberian reward.
- b. Unsur materi IPS terdapat 12 indikator penilaian, yaitu: (1) kemudahan materi untuk dipahami; (2) kebenaran isi materi dalam media; (3) kejelasan uraian materi; (4) kesesuaian materi dengan tingkat usia peserta didik; (5) kesesuaian latihan soal dan materi; (6) kesesuaian pengembangan media (teks, gambar, video) dengan materi; (7) kesesuaian materi dengan KD; (8) penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat usia peserta didik; (8) kesesuaian soal ujian dengan materi; (9) variasi bentuk soal; (10) keragaman tingkat kesulitan soal; (11) hasil penilaian.

3. Angket penilaian guru dan respon peserta didik

Angket ini digunakan untuk melihat respon guru dan respon peserta didik terhadap alat penilaian hasil belajar peserta didik. Menggunakan Wondershare Quiz Creator yang dilakukan penilaian oleh guru dan angket respon peserta didik menggunakan rentang skala *Likert*. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang penilaian unsur pembelajaran, materi, tampilan dan pemrograman.

Validitas yang berkaitan dengan ketepatan instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk memenuhi validitas instrumen tersebut, peneliti melakukan validitas sebagai berikut.

1. Keterlaksanaan penggunaan alat penilaian hasil belajar

a. Validitas Muka (*face validity*)

Validitas muka berkenaan dengan apakah tes tersebut valid terlihat baik bagi peserta tes (Basuki dan Haryanto, 2016: 121). Untuk mengukur validitas muka meliputi validitas kebenaran konsep yang dilakukan oleh ahli bidang studi, validitas kesesuaian kalimat dengan tata bahasa, format yang dilakukan oleh ahli bahasa Indonesia, dan validasi kesesuaian butir dengan kaidah, kesesuaian butir dengan indikator yang dilakukan oleh ahli pengukuran sehingga lembar observasi bisa digunakan.

b. Validitas isi (*content validity*)

Validasi isi berkaitan dengan sejauh mana suatu instrumen mengukur tingkat penguasaan terhadap isi suatu materi tertentu yang seharusnya dikuasai (Basuki dan Haryanto, 2016: 124). Penyusunan instrumen untuk memenuhi validitas isi didahului dengan pembuatan kisi-kisi. Kisi-kisi dibuat agar pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.

c. Validitas butir

Validitas butir dilakukan dengan uji coba secara empiris. Menurut Arikunto (2018: 219) bahwa pengujian validitas butir instrumen soal tes dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara skor butir instrumen atau soal tes dengan skor total instrumen tes. Validitas butir soal meliputi tingkat kesukaran, indeks daya beda, korelasi butir soal terhadap skor total.

Uji Validitas Butir Soal

Untuk mendapatkan data yang valid, diperlukan tes yang valid. Dengan demikian setelah tes disusun, dikonsultasikan dengan pembimbing, maka instrumen ini perlu diuji coba di lapangan yang merupakan validitas empirik sebagai uji validitas butir (Sugiyono, 2015: 363). Data yang diperlukan dalam uji coba tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

keterangan:

r_{XY} = Koefisien korelasi skor butir total dan skor total

x = Skor butir

y = Skor total

n = Jumlah sampel

Daya Pembeda

Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang sudah menguasai materi dan peserta didik yang belum menguasai materi. Rumus untuk menghitungnya adalah:

$$D = \frac{2(A - B)}{T} \quad (\text{Sudjana, 2015: 240})$$

Keterangan:

D : Daya beda soal

A : Jumlah peserta tes pada kelompok atas

B : Jumlah peserta tes pada kelompok bawah

T : Jumlah peserta tes

Tingkat Kesukaran Soal

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah proporsi jumlah peserta tes yang menjawab benar, yaitu perbandingan jumlah peserta tes yang menjawab benar dengan jumlah peserta tes seluruhnya. Rumus menghitung tingkat kesukaran soal adalah:

$$P = \frac{B}{T} \quad (\text{Kunandar, 2016: 240})$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran soal

B : Jumlah peserta tes menjawab soal dengan benar

T : Jumlah peserta tes

Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan keajegan atau konsistensi dari skor yang diperoleh, yaitu bagaimana konsistensinya antara setiap individu yang dites oleh instrument tersebut. Syaratnya data yang digunakan merupakan instrumen dengan skor benar 1 dan salah 0. Rumus Kuder Richardson (KR) 21:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum p \cdot q}{St^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir soal

P = proporsi jawaban benar

q = proporsi jawaban salah

St = varian skor total

Analisis data merupakan suatu cara untuk mengelolah data hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Data yang diperoleh dari pengukuran, baik *pretest* maupun *posttest* selanjutnya kemudian dilakukan pengolahan data menggunakan uji-t dengan taraf kesukaran $\alpha = 0,05$ dan $\alpha = 0,01$ yang didahului dengan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah populasi berasal dari varian yang sama atau tidak. Apabila data uji persyarat tidak terpenuhi maka data dianalisis dengan *statistic nonparametric*.

Rumus yang digunakan adalah t-test:

$$t\text{-test} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1} \right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2 - 1} \right]}}$$

Keterangan:

X_1 : Skor kelompok atas

X_2 : Skor kelompok bawah

SD_1 : Simpangan baku peserta didik kelompok atas

SD_2 : Simpangan baku peserta didik kelompok bawah

n_1 : Jumlah sampel peserta didik kelompok atas

n_2 : Jumlah sampel peserta didik kelompok bawah.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang terkumpul melalui angket dari ahli media dan ahli materi, serta respon guru dan peserta didik terhadap efektivitas ulangan harian menggunakan Wondershare ini kemudian dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi

Validasi instrumen penelitian berikutnya adalah alat penilaian hasil belajar peserta didik menggunakan Wondershare Quiz Creator. Hasil penilaian dari validator dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Aspek yang diamati	Rata-rata skor penilaian		Rata-rata	Kategori
		Validator 1	Validator 2		
1.	Unsur tampilan	4.84	5.00	4.94	sangat baik
2.	Unsur pemrograman	5.00	5.00	5.00	sangat baik
Jumlah		9.84	10.00		
Rata-rata		4.92	5.00	4.94	sangat baik
Catatan		Layak digunakan dengan tanpa revisi			

Tabel 1. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Hasil Validasi Instrumen Soal Ulangan Harian

Validasi instrumen penelitian berikutnya soal ulangan harian. Soal ini diberikan kepada 2 kelas yaitu kelas 7G sebagai kelas kontrol menggunakan ulangan secara manual paper and test dan kelas 7H sebagai kelas eksperimen menggunakan aplikasi Wondershare Quiz Creator. Hasil penilaian dari validator dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Aspek yang diamati	Rata-rata skor penilaian		Rata-rata	Kategori
		Validator 1	Validator 2		
1.	Identitas	5.00	5.00	5.00	sangat baik
2.	Kisi dan kartu soal	5.00	5.00	5.00	sangat baik
3.	Kesesuaian KI, KD dengan materi	5.00	5.00	5.00	sangat baik
4.	Kriteria soal	5.00	5.00	5.00	sangat baik
5.	Perumusan soal	5.00	5.00	5.00	sangat baik
6.	Pemilihan bahasa	5.00	5.00	5.00	sangat baik
Jumlah		30.00	30.00		
Rata-rata		5.00	5.00	5.00	sangat baik
Catatan		Layak digunakan dengan tanpa revisi			

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Instrumen

Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Peserta didik

Untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan alat penilaian hasil belajar menggunakan aplikasi Wondershare Quiz Creator khususnya bagi peserta didik kelas 7H sebagai kelas eksperimen, maka peneliti memberikan angket kepada peserta didik agar memberikan responnya terhadap pemanfaatan aplikasi tersebut sebagai alat penilaian hasil belajar. Hasil penilaian dari validator dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Aspek yang diamati	Respon siswa		Rata-rata	Kategori
		Validator 1	Validator 2		
1.	Kebenaran konsep	4	4	4	sangat baik
2.	Kaidah penulisan	4	4	4	sangat baik
3.	Bahasa	4	4	4	sangat baik
Jumlah		12	12		
Rata-rata		4	4	4	sangat baik
Catatan		Layak digunakan dengan tanpa revisi			

Tabel 3. Hasil Validasi Angket

Karena distribusi kelas tersebut berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan uji kesamaan dan rerata melalui program *SPSS 21 for windows* untuk mengetahui perbedaan kemampuan kedua kelas pada pretes (pengujian akhir) menggunakan *Independen Sample t-test* dengan asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a) Jika Sig. atau signifikansi > 0,05, maka Ho diterima.
- b) Jika Sig. atau signifikansi < 0,05, maka Ho ditolak.

Hipotesis dalam pengujian ini dirumuskan sebagai berikut.

H₀ : Tidak ada efektivitas penggunaan alat penilaian hasil belajar menggunakan

Wondershare Quiz Creator terhadap nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*)

H₁ : Ada efektivitas penggunaan alat penilaian hasil belajar menggunakan Wondershare

Quiz Creator terhadap nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*)

Setelah dilakukan pengolahan data, maka hasilnya dapat dilihat seperti tabel berikut.

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal Variances	1,87	,177	3,67	62	.027	7,66	2,09	3,49	11,83
Assumed Equal Variances Non Assumed			3,67	57	.027	7,66	2,09	3,48	11,83

Tabel 4. Nilai Signifikansi uji-t

Pada tabel terlihat bahwa nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,27. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 maka H_1 diterima artinya tingkat efektivitas penggunaan alat penilaian hasil belajar menggunakan Wondershare ataupun secara manual saat soal post tes pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berbeda secara signifikan. Dengan kata lain kedua kelas memiliki kemampuan akhir yang berbeda.

Pair 1	PRETES-POSTES	Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	upper			
		2.929	1.995	.238	3.404	2.453	12.281	69	.000

Tabel 5. Nilai signifikansi pretes- pos tes

Pada Tabel terlihat bahwa nilai signifikansi (*sig.2-tailed*) adalah 0,000. Karena 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Dengan demikian maka H_1 diterima, sehingga kesimpulannya ada efektivitas penggunaan alat penilaian hasil belajar menggunakan Wondershare Quiz Creator terhadap nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*).

Penilaian hasil belajar bisa dilakukan dengan cara manual menggunakan paper test dan menggunakan *computer based test*. Penulis dalam penelitian ini menekankan pada efektivitas penggunaan computer based tes terhadap hasil belajar peserta didik dalam penguasaan aspek pengetahuan dimana media elektronik (komputer) memiliki prosedur system timer dan desain yang sudah dibuat sebelumnya yang mampu melakukan pengolahan data berupa scoring hasil tes yang telah dilakukan oleh user (peserta didik) dan mampu melakukan *time execution* berupa eksekusi pengalokasian waktu (durasi) sesuai alokasi waktu yang ditentukan.

Pelaksanaan *computer based test* memberikan banyak kelebihan dibandingkan dengan *paper test*. Pelaksanaan evaluasi *computer based test* tentunya membutuhkan sebuah media pelaksanaan. *Wondershare Quiz Creator* adalah sebuah program yang memungkinkan pembuatan *computer based test*. *Wondershare Quiz Creator* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yang dengan mudah melakukan *drag and drop* objek-objek yang dibuat, selain itu pengguna dapat dengan mudah merubah *property* objek-objek tersebut seperti ukuran tulisan, warna tulisan, dan lain-lain. File hasil output dari program tersebut dapat di-upload di suatu website sehingga pengguna website tersebut dapat mengerjakan soal evaluasi via komputer yang sudah terhubung dengan akses internet. Dengan program tersebut, dapat pula dibuat sebuah kuis dengan menyertakan konten multimedia berupa gambar dan video.

Dalam penelitian di kelas eksperimen, terjadi peningkatan rata-rata nilai yang mereka raih dari sebelum menggunakan *Wondershare* dengan sesudah menggunakannya. Perbedaan menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretes kelas kontrol lebih rendah dari rata-rata pretes kelas eksperimen.

Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator*

Alat penilaian hasil belajar menggunakan *Wondershare quiz creator* dapat berjalan dengan baik dan mempunyai tingkat efektivitas yang tinggi karena memiliki kelebihan dibanding dengan alat penilaian manual yaitu: a. Dapat merancang soal lebih cepat, artinya pengguna tidak diharuskan menguasai *action sript*. b. Jenis soal atau kuis bervariasi, artinya pengguna hanya menentukan jenis soal yang akan digunakan. c. Dilengkapi pengaturan dengan menyesuaikan keinginan, pengaturan tersebut berupa *background*, warna, jenis huruf, dan lain-lain. d. Soal yang dibuat dapat dipublikasikan secara online, cetak atau melalui media presentasi *Power Point*. e. Soal dapat dibuat secara acak atau *random*. f. Sistem pemeriksaan dan penskoran atas jawaban peserta didik yang cepat. g. Jawaban akan secara otomatis ditampilkan. i. Pengguna dapat mengatur *Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)*.

Selain kelebihan, aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah sebagai berikut: a. Merancang dan memproduksi program untuk proses pembelajaran dengan komputer mempunyai konsekuensi biaya, waktu, dan tenaga yang tidak sedikit. b. Terkadang terjadi masalah yang tidak diinginkan secara tidak terduga, misalnya saat tes berlangsung terjadi pemadaman listrik. c. Memungkinkan

terjadinya kerusakan hardware atau aplikasi. d. Aplikasi yang digunakan tidak cocok digunakan pada komputer dengan spesifikasi yang rendah.

Dari beberapa uraian di atas, maka terdapat beberapa keuntungan dari penggunaan *computer based test* menggunakan *Wondershare Quiz Creator* adalah diantaranya adalah mudah dalam pengolahan soal, administrasi dan penskoran penilaian, mengurangi banyak biaya dalam proses ujian, tingginya tingkat keamanan pada saat pelaksanaan ujian, adanya konsistensi dan realibility, proses ujian lebih cepat, hasil penilaian dapat langsung ditampilkan kepada peserta didik, kesalahan yang terjadi pada saat ujian lebih sedikit, dan lebih fleksibel editingnya.

Respon Peserta didik Terhadap Penggunaan *Wondershare Quiz Creator*

Berdasarkan angket respon peserta didik terhadap penggunaan media *Wondershare quiz creator* pada ulangan harian sangat baik. Terdapat 96% peserta didik merasa senang dan nyaman mengikuti ulangan harian dengan berbasis komputer, banyak faktor yang melandasi peserta didik memilih untuk melakukan ulangan harian dengan memanfaatkan media komputer karena soal-soal yang keluar tampil cukup menarik dengan tampilan gambar yang berwarna serta dilengkapi dengan video animasi sehingga peserta didik lebih senang dan termotivasi mengerjakan soal ulangan.

Tampilan huruf dan desain bisa dimodifikasi sesuai selera peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh saat ulangan ditambah dengan ruangan yang tertata rapi dan berhawa sejuk (AC). Peserta didik merasa percaya diri dengan kemampuannya mengerjakan soal ulangan karena soal antar peserta didik berbeda sehingga meminimalisir adanya perbuatan mencontek. Hasil ulangan dapat segera diketahui setelah ulangan selesai, sehingga peserta didik merasa lega dan puas atas hasil ulangan yang telah dilaksanakannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian teori dan hasil analisis yang mengacu pada rumusan masalah dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

(1) Efektivitas ulangan harian dengan penggunaan alat penilaian hasil belajar peserta didik berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini mampu membangun karakter peserta didik menjadi jujur, percaya diri dan diharapkan termotivasi untuk giat belajar, karena peserta didik mendapat soal yang sama namun tampil acak di komputer dengan peserta didik lainnya. Oleh karena itu,

peserta didik diharapkan dapat mempersiapkan belajar sungguh-sungguh saat akan menghadapi ulangan karena peluang untuk mencontek atau bertanya kepada peserta didik lainnya sangat sulit dilakukan, (2) Pemanfaatan alat penilaian hasil belajar peserta didik berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* lebih efektif dilakukan guru karena dapat mempermudah guru dalam proses koreksi hasil ulangannya, soal dan jawaban telah terdokumentasi di dalam aplikasi sehingga setelah peserta didik klik *submit* untuk selesai ulangan, maka secara otomatis hasil jawaban peserta didik tertera di layar komputer.

Penelitian ini masih banyak terdapat kelemahan baik dari segi pengembangan aplikasi *Wondershare quiz creator* yang selalu *update database* oleh pengembang softwarena per 2 tahun sekali sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat lebih mengupgrade aplikasinya sehingga dapat disisipkan jenis-jenis soal baru yang variatif untuk diberikan kepada peserta didik. Begitu juga dengan tampilan animasi dan slide shownya akan lebih menarik bila ditambah dengan video yang membuat peserta didik lebih memahami soal saat ulangan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki, Ismet dan Haryanto. (2016). *Assesmen pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dani, Ahmad (2016). *Sistem ujian berbasis komputer studi kasus test olimpiade komputer*. Yogyakarta: STIMIK AKAKOM.
- Ibrahim, Muslimin. (2015). *Assesment berkelanjutan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kunandar. (2016). *Penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2015). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). *SPSS untuk penelitian*. Jogjakarta: Pustaka Baru.