

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS
WONDERSHARE QUIZ CREATOR PADA MATERI KOLOID
KELAS XI DI SMA KOPERASI PONTIANAK**

Wan Muhammad Gustiawan Iqbal^{*}, Raudhatul Fadhilah dan Dini Hadiarti

Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak

Jalan Ahmad Yani No. 111 Pontianak Kalimantan Barat

^{*}Email: wanmuhammad@gmail.com

ABSTRAK

Alat evaluasi yang digunakan di sekolah masih tergolong konvensional sehingga memiliki kelemahan, di antaranya proses penilaian yang lama dan selama kegiatan evaluasi berjalan kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan alat evaluasi yang interaktif dan pembiasaan bagi siswa dalam Ujian Nasional Berbasis Komputer. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* pada materi koloid kelas XI di SMA Koperasi Pontianak. Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi, angket respon dan tes hasil belajar. Hasil kevalidan dari ahli materi dan media menunjukkan persentase masing-masing penilaian sebesar 83,98% dan 90,69%. Hasil kepraktisan pada uji coba lapangan awal dan utama menunjukkan persentase masing-masing penilaian sebesar 79,07% dan 86,24%. Hasil keefektifan pada uji coba lapangan awal dan utama menunjukkan persentase masing-masing penilaian sebesar 83,3% dan 85%. Daya pembeda soal pada uji coba lapangan awal dan utama tidak ada ditemukan kategori yang negatif sehingga tidak ada butir soal yang dibuang, sementara untuk tingkat kesukaran butir soal pada uji coba lapangan awal dan utama hanya berkategori mudah dan sedang. Dengan demikian alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan dan memiliki variasi daya pembeda butir soal serta tingkat kesukaran soal dalam evaluasi.

Kata kunci: *Alat Evaluasi, Materi koloid, Wondershare Quiz Creator*

ABSTRACT

Evaluation tools used in schools were still classified as conventional so that they had weaknesses, including the old assessment process and during the evaluation activities were less effective. Therefore, it needed an interactive evaluation tool and habituation for students in Computer-Based National Exam. The purpose of this research was to produce evaluation tool based on *wondershare quiz creator* for class XI on material about colloid in SMA Koperasi Pontianak. This development research used the Borg & Gall model. The research instruments used were validation sheet, response questionnaire, and test of learning result. The results of the validity of the material and media experts showed the percentage of each valuation of 83.98% and 90.69%. Practical results in initial and main field trials showed the percentage of each valuation of 79.07% and 86.24%. Results of effectiveness in initial and main field trials showed the percentage of each valuation of 83.3% and 85%. Item discrimination power of the initial and main field tests was not found to be a negative category, so no items were discarded, while for the difficulty level of the items on the initial and main field trials was only easy and medium category. Thus evaluation tool based on developed *wondershare quiz creator* can be declared eligible for using and has a variation of discrimination test items and level of difficulty of test items in the evaluation.

Keywords: *Evaluation Tool, Colloid Material, Wondershare Quiz Creator*

PENDAHULUAN

Penilaian atau *assessment* merupakan komponen penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas penilaiannya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaiannya (Mardapi, D. 2012). Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi yang telah diajarkan. Dengan demikian, maka seorang guru memerlukan alat evaluasi pembelajaran yaitu instrumen penilaian.

Selain menggunakan bentuk cetak, evaluasi juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi atau *Information and Communication Tecnology (ICT)*. Hal ini ditunjukkan dengan semakin berkembangnya ujian berbantuan komputer secara *online*, termasuk dalam pelaksanaan Ujian Nasional. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis *ICT* ini karena alat evaluasi konvensional dengan menggunakan kertas dalam pelaksanaannya memiliki kelemahan sehingga dirasa kurang efektif (Pratiwi dan Susanti. 2016). Pada saat evaluasi siswa cenderung malas, kurang tertarik dan kurang termotivasi karena dilakukan dengan menggunakan media konvensional sehingga siswa cenderung tidak serius mengerjakan soal, bosan, jenuh, takut, dan mencontek (Achadiyah, B.N. 2014).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi berbasis *ICT* adalah *wondershare quiz*

creator. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan *ICT* dirasa mampu menekan kelemahan sistem konvensional saat ini. Produk alat evaluasi yang dikembangkan berupa *file swf*, *file html* dan *file exe* yang dapat dimanfaatkan sebagai pengganti dari alat evaluasi secara konvensional. Beberapa kelebihan yang mampu diberikan oleh alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator*, diantaranya yaitu lebih efisien, meminimalisir human eror, soal dapat diacak secara cepat sehingga dapat mengurangi kecurangan di dalam ujian seperti mencontek, alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan rencana dan hasil evaluasi dapat langsung bias dilihat sehingga memudahkan guru untuk melakukan pengoreksian serta hasil dari evaluasi tersebut akurat karena menggunakan komputer dalam pengoreksian. Pengerjaan ulangan ini dapat dilakukan secara *online* dan *offline*. Apabila dikerjakan secara *online* maka hasil rekapitulasi nilai atau skor hasil ulangan siswa akan langsung dikirim ke *email* guru (Listiyadi, A. & Rahayu, E.E. 2014).

Hasil observasi langsung yang telah dilakukan di SMA Koperasi Pontianak khususnya pada kelas XI IPA, diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan adalah lembar cetak berupa kertas. Untuk ulangan harian mata pelajaran kimia biasanya menggunakan tipe soal esai sementara untuk ulangan umum semester menggunakan tipe soal pilihan ganda.

Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan masih belum interaktif dan konvensional. Hal inilah yang menyebabkan selama kegiatan evaluasi

dilakukan terdapat siswa yang mencontek, terkadang suasana kelas menjadi ramai, terkadang ada siswa yang tidak segera mengumpulkan jawaban ketika waktu yang diberikan telah habis dan untuk proses penilaian membutuhkan waktu yang tidak cepat. Oleh karena itu, maka dapat dikembangkan alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* ini di SMA Koperasi Pontianak sebagai alat evaluasi yang interaktif dan dapat mempermudah guru untuk merekapitulasi nilai atau skor hasil ulangan siswa secara langsung.

Wondershare quiz creator ini telah banyak digunakan sebagai alat evaluasi. Salah satu penelitian yang menggunakan *wondershare quiz creator* sebagai alat evaluasi adalah penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Susanti (2016). Berdasarkan hasil penelitian Pratiwi dan Susanti (2016) menunjukkan bahwa kelayakan alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* memperoleh hasil sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan rata-rata skor validasi dari ahli materi sebesar 86% dan rata-rata skor validasi dari ahli media sebesar 96%. Pendapat siswa terhadap alat evaluasi yang dikembangkan memperoleh hasil sangat baik digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang ditunjukkan dengan rata-rata persentase pendapat siswa sebesar 85%.

Penelitian lain tentang *wondershare quiz creator* yang digunakan sebagai alat evaluasi yaitu penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari dan Rochmawati (2015). Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil validasi dari ahli evaluasi memperoleh skor 80% dengan kriteria

layak, validasi dari ahli materi memperoleh rata-rata 81% dengan kriteria sangat layak. Uji coba kepada siswa memperoleh rata-rata skor 85% dengan kriteria sangat baik. Hasil keseluruhan validasi ahli dan uji coba terbatas diperoleh rata-rata skor 81%. Dari dua penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* sangat layak digunakan.

Materi koloid merupakan materi akhir yang diajarkan pada mata pelajaran kimia semester genap kelas XI IPA. Pemilihan materi koloid pada pengembangan ini ditujukan agar penggunaan alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* ini dapat digunakan pada tahun ajaran baru yaitu tahun ajaran 2017/2018. Diharapkan dengan alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* ini dapat memberikan evaluasi pembelajaran yang interaktif dan pembiasaan bagi siswa dalam penggunaan alat evaluasi berbasis komputer yang sudah mulai digunakan dalam Ujian Nasional.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Wondershare Quiz Creator* Pada Materi Koloid Kelas XI Di SMA Koperasi Pontianak". Penelitian ini bertujuan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* untuk materi koloid kelas XI IPA di SMA Koperasi Pontianak serta untuk mengetahui kualitas daya pembeda soal dan tingkat kesukaran butir soal dalam evaluasi materi koloid.

METODE PENELITIAN

Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Reasearch and development*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Borg & Gall yang merujuk pada tujuh langkah yang dilakukan Widyaningrum (2013) yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draf produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) merevisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan utama dan 7) revisi produk operasional.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPA dengan jumlah siswa keseluruhan sebanyak 26 siswa. Sedangkan, sampel penelitian ini pada uji coba lapangan awal terdiri dari 6 siswa, dan pada uji coba lapangan utama terdiri dari 20 siswa.

Teknik dan Alat Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung, teknik pengukuran, teknik komunikasi tidak langsung dan teknik komunikasi langsung. Alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar pengamatan, tes, angket, dan pedoman wawancara.

Analisis Data

Analisis data pada penelitian alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* ini ditinjau dari aspek kevalidan dari ahli media dan materi, kepraktisan dari angket respon siswa, keefektifan dari tes hasil belajar siswa, daya pembeda butir soal dan tingkat kesulitan butir soal.

1. Analisis Kevalidan

Analisis Kevalidan dilakukan terhadap aspek umum, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual dan desain media untuk ahli media sedangkan ahli materi dilihat dari aspek umum, substansi soal dan desain media. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala Likert dengan 4 skala penilaian menurut Sugiyono (2015:165).

Skor 4: Sangat Setuju (SS)

Skor 3: Setuju (S)

Skor 2: Tidak Setuju (TS)

Skor 1: Sangat Tidak Setuju (STS)

Selanjutnya, mencari hasil dari skor penilaian ahli media dan ahli materi. menggunakan skala *likert* tersebut. Kemudian menghitung nilai validasi dari semua validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban validator}}{\sum \text{Skor tertinggi validator}} \times 100\%$$

Menghitung rata-rata hasil validasi dirumuskan sebagai berikut.

$$RTT = \frac{\sum \text{keseluruhan hasil rating aspek}}{\sum \text{aspek yang dinilai}}$$

Mencocokkan rata-rata persentase validitas dengan Tabel 1 (Riduwan, 2011).

Tabel 1. Kriteria Persentase Validitas

No	Rentang Nilai	Keterangan
1	≥ 81,5 - 100	Sangat Valid
2	≥ 62,5 - 81,5	Valid
3	≥ 43,5 - 62,5	Kurang Valid
4	≥ 25 - 43,5	Tidak Valid

2. Analisis Kepraktisan

Analisis Kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan alat evaluasi yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk analisis kepraktisan adalah angket respon siswa yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala *likert* dengan 4 skala penilaian menurut Sugiyono (2015:165).

Skor 4: Sangat Setuju (SS)

Skor 3: Setuju (S)

Skor 2: Tidak Setuju (TS)

Skor 1: Sangat Tidak Setuju (STS)

Menghitung nilai setiap indikator dari semua angket respon siswa dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan untuk memperoleh persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase Respon} = \frac{\sum \text{jawaban responden}}{\sum \text{skor tertinggi responden}} \times 100\%$$

Menghitung rata-rata persentase angket respon siswa. Mencocokkan rata-rata persentase angket respon siswa dengan Tabel 2 kriteria persentase menurut Riduwan (2011).

Tabel 2. Kriteria Persentase Respon Siswa

No	Rentang Nilai	Keterangan
1	$\geq 81,5 - 100$	Sangat Baik
2	$\geq 62,5 - 81,5$	Baik
3	$\geq 43,5 - 62,5$	Kurang Baik
4	$\geq 25 - 43,5$	Tidak Baik

3. Analisis Keefektifan

Instrumen yang digunakan untuk analisis keefektifan adalah tes hasil belajar. Siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang

ditetapkan di SMA Koperasi Pontianak yaitu sebesar ≥ 70 . Perhitungan persentase ketuntasan klasikal menurut Riduwan (2011) sebagai berikut:

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

4. Analisis Daya Pembeda Butir Soal

Untuk menghitung daya pembeda, data terlebih dahulu diurutkan dari siswa yang memperoleh nilai tertinggi sampai terendah. Menurut Arikunto (2009: 212) diambil 27% siswa yang memperoleh nilai tertinggi (disebut kelompok atas) dan 27% siswa yang memperoleh nilai terendah (disebut kelompok bawah). Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada analisis daya pembeda butir (D) soal adalah menggunakan rumus untuk menentukan indeks diskriminasi adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

D = angka indeks diskriminasi

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta tes kelompok atas

J_B = banyaknya peserta tes kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk menginterpretasikan terhadap angka indeks butir soal digunakan klasifikasi menurut Arikunto (2009:218) :

- 1) D : 0,00 – 0,19 : jelek (*poor*)
- 2) D : 0,20 – 0,39 : cukup (*satisfactory*)
- 3) D : 0,40 – 0,69 : baik (*good*)
- 4) D : 0,70 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)
- 5) D : negatif, semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *wondershare quiz creator* pada materi koloid adalah sebagai berikut:

1. Hasil Validasi

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Penilaian	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
Umum	13	16	81,25 %	Valid
Substansi Soal	17	20	85 %	Sangat Valid
Desain Media	24	28	85,71 %	Sangat Valid
Rata-rata			83,98 %	Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi ini menunjukkan bahwa alat evaluasi tergolong dalam kriteria sangat valid untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Selain itu, ahli materi juga memberikan komentar pada lembar validasi yaitu alat evaluasi ini sangat bagus diterapkan namun perlu dipikirkan

masalah sarana komputer dan ahli materi menyampaikan secara langsung bahwa alat evaluasi yang dikembangkan sangat membantu guru untuk merekapitulasi nilai siswa.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Penilaian	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
Umum	15	16	93,75 %	Valid
Rekayasa Perangkat Lunak	11	12	91,66 %	Sangat Valid
Komunikasi Visual	22	24	91,66 %	Sangat Valid
Desain Media	24	28	85,71 %	Sangat Valid
Rata-rata			90,69 %	Sangat Valid

Ahli media memberikan beberapa saran dan masukan secara langsung pada alat evaluasi yang dikembangkan yaitu perubahan ukuran *font* dan perubahan *setting answer submission*. Ukuran *font question* sebesar 14 dan ukuran *font answer* sebesar 12 pada saat sebelum validasi diubah menjadi ukuran *font question* sebesar 12 dan ukuran *font answer* sebesar 10 sesuai dengan masukan dari ahli media. Sementara untuk perubahan *setting answer submission* yaitu mengubah pengaturan yang semula *submit one question at a time* diubah menjadi *submit all at once*.

2. Hasil Angket Respon Siswa

Hasil angket respon ini terdiri dari hasil angket respon pada uji coba lapangan awal dan utama. Hasil angket respon pada uji coba lapangan awal dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Uji Coba Lapangan Awal

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase respon %
Tanggapan Siswa Terhadap Software	75	96	78,1 %
Tanggapan siswa terhadap alat yang digunakan dalam evaluasi	77	96	80,2 %
Tanggapan siswa terhadap soal yang diberikan	73	96	76,04 %
Tanggapan siswa terhadap guru pada saat proses evaluasi	59	72	81,94 %
Jumlah			316,28 %
Rata-rata			79,07 %

Hasil angket respon pada uji coba lapangan awal ini memperoleh persentase rata-rata sebesar 79,07% dengan kategori baik. Sementara hasil angket respon pada uji coba lapangan utama dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Uji Coba Lapangan Utama

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase respon %
Tanggapan siswa terhadap Software	272	320	85 %
Tanggapan siswa terhadap alat yang digunakan dalam evaluasi	283	320	88,43 %
Tanggapan siswa terhadap soal yang diberikan	273	320	85,31 %
Tanggapan siswa terhadap guru pada saat proses evaluasi	207	240	86,25 %
Rata-rata			86,24 %

Hasil angket respon pada uji coba lapangan awal ini memperoleh persentase rata-rata sebesar 86,24% dengan kategori sangat baik.

3. Hasil Tes Hasil Belajar

Hasil tes belajar siswa terdiri dari hasil tes belajar siswa pada uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan

utama. Hasil tes belajar siswa pada uji coba lapangan awal diketahui dari 6 siswa yang mengikuti tes. Di peroleh siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa (83,3%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa (16,7%)

Berdasarkan hasil wawancara secara langsung kepada siswa yang tidak tuntas diketahui penyebab kegagalan siswa dalam mengikuti evaluasi adalah lupa mengisi 2 soal dikarenakan mendahului mengisi jawaban yang dianggap lebih mudah sehingga melupakan mengisi soal yang belum dijawab di soal sebelumnya. Hal inilah yang menyebabkan siswa tidak tuntas dalam evaluasi. Hasil ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh sebesar 83,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa alat evaluasi efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dikarenakan ketuntasan hasil belajar siswa telah tercapai karena persentasenya sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu sebesar $\geq 70\%$.

Sementara untuk hasil tes uji coba lapangan utama diketahui sebanyak 20 siswa yang mengikuti tes. Di peroleh siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa (85%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa (15%). Ketuntasan belajar klasikal pada uji coba lapangan utama sebesar 85%. Dari hasil ketuntasan belajar klasikal ini, alat evaluasi dapat dinyatakan efektif karena sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan di SMA Koperasi Pontianak yaitu sebesar $\geq 70\%$

4. Hasil Kualitas Daya Pembeda Butir Soal

Hasil daya pembeda soal pada uji coba lapangan awal diperoleh bahwa butir soal memiliki 2 kategori yaitu baik

pada nomor 3,6,7,8, 9 dan soal jelek pada nomor 1,2,4,5,dan 10. Sedangkan pada uji coba lapangan utama diperoleh daya pembeda butir soal yang tergolong jelek pada nomor 1, cukup pada nomor 2,3,7,8 dan baik pada nomor 4,5,6,9 dan 10.

5. Hasil Kualitas Tingkat Kesulitan Butir Soal

Hasil tingkat kesulitan butir soal pada uji coba lapangan awal memiliki 2 kategori yaitu mudah pada nomor 1,2,3,4,5,6,7 dan sedang pada nomor 8,9 dan 10. Sementara tingkat kesulitan butir soal memiliki kategori mudah pada nomor 1,2,3,4, 7 dan sedang pada nomor 5,6,8,9 dan 10.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* pada materi koloid kelas XI IPA di SMA Koperasi Pontianak telah berhasil dikembangkan. Persentase kevalidan dari penilaian ahli materi sebesar 83,98% dan penilaian dari ahli media sebesar 90,69%. Dari penilaian ahli materi dan ahli media dapat diketahui bahwa alat evaluasi tergolong dalam kategori sangat valid. Persentase kepraktisan pada uji coba lapangan awal sebesar 79,07% dan pada uji coba lapangan utama sebesar 86,24%. Dari penilaian kepraktisan yang diperoleh dari respon siswa pada uji coba lapangan awal dan utama mempunyai kategori yang berbeda yaitu pada uji coba lapangan awal tergolong dalam kategori baik dan pada uji coba lapangan utama tergolong dalam kategori sangat baik. Persentase keefektifan sebesar 83,3% pada uji coba

lapangan awal dan pada uji coba lapangan utama sebesar 85%.

Hasil daya pembeda soal pada uji coba lapangan awal diperoleh bahwa butir soal memiliki 2 kategori yaitu baik pada nomor 3,6,7,8, 9 dan soal jelek pada nomor 1,2,4,5,dan 10. Sedangkan tingkat kesukaran butir soal pada uji coba lapangan awal memiliki 2 kategori yaitu mudah pada nomor 1,2,3,4,5,6,7 dan sedang pada nomor 8,9 dan 10. Pada uji coba lapangan utama diperoleh daya pembeda butir soal yang tergolong jelek pada nomor 1, cukup pada nomor 2,3,7,8 dan baik pada nomor 4,5,6,9 dan 10. Sementara tingkat kesukaran butir soal memiliki kategori mudah pada nomor 1,2,3,4, 7 dan sedang pada nomor 5,6,8,9 dan 10.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti merekomendasikan beberapa hal untuk dijadikan bahan pertimbangan dan pemikiran antara lain:

1. *Wondershare quiz creator* merupakan salah satu alternatif alat evaluasi pembelajaran interaktif yang telah teruji kelayakannya, maka sebaiknya alat evaluasi ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk materi kimia maupun mata pelajaran yang lain.
2. Penelitian ini menggunakan tipe soal *multiple choice*, untuk peneliti selanjutnya dapat membuat tipe soal yang lebih bervariasi.
3. Penggunaan alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* lebih efisien jika digunakan dalam laboratorium yang dilengkapi dengan komputer terkoneksi dalam sebuah jaringan LAN.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadiyah, B.N. dan Rolisca, R.U.C. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dalam Bentuk *Online* Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* dalam Mata Pelajaran Akutansi di SMA *Brawijaya Smart School (BSS)*. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia* 9 (1) :42.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. (1998). *Educational Research, an Introduction*. (4th ed.) New York: Longman.
- Listiyadi, A. dan Rahayu, E.E. (2014). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* pada Materi Mengelola Dokumen Transaksi. *Jurnal Pendidikan Akutansi* 2 (2) : 2.
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Purnamasari, A dan Rochmawati. (2015). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan *Wondershare Quiz Creator* Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan Akutansi* 3 (1) :1.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- Widyaningrum, R., Sarwanto dan Karyanto, P. (2013). Pengembangan Modul Berorientasi POE (*Predict, Observe, Explain*) Berwawasan Lingkungan Pada materi Pencemaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioedukasi*. 6 (1): 100-117.