

Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis *Wondershare Quiz Creator* di MA Ma'arif 7 Sunan Drajat Kabupaten Lamongan

M. Syaeful Anam¹ Joko Sayono²

Universitas Palangka Raya¹

Universitas Negeri Malang²

Emai: syaefulanam@fisip.upr.ac.id¹

Abstrak

Pembelajaran sejarah di MA Ma'arif 7 Banjarwati Kabupaten Lamongan diajarkan dengan gaya konvensional. MA Ma'arif 7 Banjarwati Kabupaten Lamongan bahwa fasilitas internet dan komputerisasi di sekolah sudah memadai tetapi belum maksimal didayagunakan dalam pembelajaran sejarah. Beberapa alasan disampaikan oleh guru matapelajaran sejarah diantaranya penggunaan media itu menyulitkan, media itu hanya untuk hiburan. Salah satu strategi mengatasi itu adalah penggunaan media yang dapat menunjang proses pembelajaran, diantaranya media yang berbentuk aplikasi kuis interaktif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan. Model penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas sebuah produk. Berdasarkan hasil uji validasi materi oleh ahli materi, menunjukkan tingkat kevalidan materi mendapatkan persentase sebesar 87,5%. Menurut kriteria kevalidan materi, materi yang digunakan dalam pengembangan kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* dapat disimpulkan sangat valid. Berdasarkan hasil uji validasi media oleh ahli media, menunjukkan tingkat kevalidan media mendapatkan persentase sebesar 95%. Menurut kriteria kevalidan media, media yang digunakan sangat valid. Sedangkan, berdasarkan perhitungan rekapitulasi uji coba produk kelompok kecil atau terbatas, mendapatkan persentase sebesar 82,6%. Kesimpulannya, produk yang dikembangkan telah layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Pengembangan Kuis Interaktif, Wondershare Quiz Creator, Learning History



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Banyak negara di dunia, mata pelajaran sejarah menempati posisi penting dalam pendidikan. Mata pelajaran sejarah sebagai bagian pendidikan kebangsaan mereka (Hasan, 2011). Materi pendidikan sejarah berisikan muatan pembangunan sifat dan karakter. Pembangunan karakter kebangsaan ditujukan untuk generasi mudanya. Salah satu fenomena globalisasi adalah pesatnya kemajuan teknologi informasi. Kemajuan tersebut menawarkan beragam pilihan untuk pengembangan proses pembelajaran. Adanya kemajuan tersebut membuat informasi didapatkan secara cepat. Fasilitas teknologi multimedia dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, nyata dan interaktif.

Berdasarkan observasi awal di kelas XI A Bahasa, XI D IPA, dan XI J IPS MA Ma'arif 7 Banjarwati, guru cenderung melakukan aktivitas pembelajaran dengan metode ceramah. Gaya konvensional membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan bagi peserta didik. Ketika proses pembelajaran ada peserta didik yang tertidur, berbicara diluar konteks pelajaran dengan temannya dan mengerjakan tugas matapelajaran lainnya. Selain itu pada proses evaluasi pembelajaran ditemukan peserta didik cenderung malas, kurang tertarik dan kurang termotivasi. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Minhajul Qowim selaku guru mata pelajaran Sejarah kelas XI di MA Ma'arif 7 Banjarwati. Beliau bercerita tentang fasilitas internet dan komputer di sekolah. Menurutnya fasilitas yang ada sudah bagus tetapi belum maksimal digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran sejarah.

Guru mata pelajaran sejarah mengemukakan beberapa alasan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran sejarah. Pertama, guru menganggap bahwa penggunaan media dalam pembelajaran justru merepotkan. Kedua, guru masih beranggapan media pembelajaran itu sebagai bentuk hiburan di dalam kelas. Sementara itu, belajar harus serius. Ketiga, guru sudah nyaman menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Bagi Dimiyati (1994) guru perlu mempelajari keadaan kelas, mencari perilaku yang lebih disukai oleh peserta didik, memilih dan menentukan strategi yang tepat untuk pembelajaran pada kondisi kelas yang telah dipelajari dalam menyusun desain pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi terarah, sesuai kebutuhan dan menarik minat peserta didik untuk belajar.

Pakar pendidikan Mark Prensky (2001) menyebutkan ada dua macam generasi yang tumbuh pada masa kini. Generasi tersebut terdiri dari *digital natives* dan *digital immigrants*. *Digital natives* adalah generasi yang lahir pada masa digital tumbuh dan berkembang pesat. Sementara itu, *digital immigrants* adalah generasi yang lahir sebelum adanya masa digital. Generasi ini kemudian tertarik, lalu mempelajari dan menggunakan teknologi digital dalam aktivitasnya. Kehidupan generasi *digital natives* didominasi dengan aktivitas yang menggunakan komputer, piranti digital dan berbagai macam perangkat teknologi lainnya. Karakteristik peserta didik termasuk ke dalam generasi *digital natives* dimana teknologi digital sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupannya. Kondisi tersebut perlu di respon dengan tepat oleh guru selaku pendidik. Penggunaan teknologi digital mutlak dibutuhkan ketika proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengakomodir kebutuhan peserta didik terhadap teknologi. Salah satunya dengan pemanfaatan tes berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi berbasis *wondershare quiz creator*.

Walter (2006) berpendapat telah banyak negara yang menggunakan evaluasi pembelajaran yang menggunakan komputer. Evaluasi *online* telah menjadi standar baru. Hal itu membuat para pengambil kebijakan mengadopsi penggunaan sistem *e-learning* dalam pengembangan dunia pendidikan mereka. Manfaat penggunaan sistem ujian *online* adalah pelaporan skor langsung dan cepat. Keunggulan lainnya berupa beban biaya administrasi menjadi berkurang, keamanan bahan ujian semakin terjaga, dan fleksibilitas pelaksanaan ujiannya. Salah satu media yang dapat mendukung sistem ujian *online* adalah aplikasi kuis interaktif. Peneliti menggunakan program kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator*. Program evaluasi ini bertujuan untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran peserta didik. Peneliti menaruh perhatian lebih dari aplikasi *wondershare quiz creator*. Aplikasi tersebut mudah dan menyenangkan dalam penggunaannya. Selain itu, aplikasi ini diciptakan untuk mendorong minat dan keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan. Aplikasi ini juga dapat berisikan materi pelajaran yang sudah diajarkan. Sehingga, penggunaan aplikasi ini dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Menurut Sudjana (2005) penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar secara mandiri dan dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik. Media kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* termasuk ke dalam media audio-visual. Media audio-visual tentunya cocok digunakan dalam pembelajaran sejarah. Media jenis ini dapat memuat unsur gambar dan unsur suara sekaligus. Sehingga media ini dapat didengar dan dilihat. Selain itu pembelajaran sejarah yang memiliki unsur ruang dan waktu dapat terakomodir dengan adanya media ini. Media ini dapat digunakan dalam ruang dan waktu yang fleksibel, bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Selain itu, peristiwa masa lalu juga bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, foto maupun secara verbal dalam media ini.

Sebagai pertimbangan dalam menentukan topik, penulis menggunakan penelitian terdahulu. Penelitian Zakariya (2015) menyebutkan, berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, media kuis interaktif dinilai sangat layak atau valid. Hal itu ditunjukkan dengan penilaian yang diberikan responden sebesar 97,9%. Sedangkan, pada tahap uji selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar, tingkat kelayakan media kuis interaktif mencapai 91,7%. Sehingga, media kuis interaktif dinilai layak dan dapat digunakan tanpa adanya revisi. Selain itu, penulis juga menggunakan laporan Penelitian Rolisca dan Achadiyah (2004) sebagai bahan pertimbangan. Berdasarkan analisis data kuantitatif, media kuis interaktif memperoleh penilaian sebesar 91,6% ketika tahapan uji coba ahli media. Pada tahapan uji coba ahli materi, media ini mendapatkan nilai sebesar 88,3%. Sedangkan pada tahapan uji coba produk, media ini memperoleh nilai sebesar 78,8% ketika uji coba kelompok besar dan nilai 87,6% pada tahap uji coba kelompok kecil. Berdasarkan pedoman kriteria kelayakan, secara keseluruhan media kuis interaktif ini dikategorikan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Bila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, penelitian media kuis interaktif coba diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini untuk mendorong pembelajaran sejarah yang selaras dengan perkembangan zaman. Adanya media ini sebagai upaya dalam menjadikan pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Teknologi yang digunakan dalam media kuis ini berupa program *wondershare quiz creator*. Dalam program *wondershare quiz creator* terdapat banyak pilihan kuis yang bisa diberikan pada peserta didik sehingga mereka dalam belajar akan senang mengerjakan soal. Program tersebut menyediakan berbagai macam kuis yang bisa dipilih yaitu *True/False, Multiple Choice, Multiple Response, Fill In The Blank, Matching, Sequence, Word Bank* (Abimanyu, 2013). Dengan adanya media pembelajaran interaktif *wondershare quiz creator* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dalam belajar sejarah karena materi pelajaran sejarah disajikan dengan tampilan yang menarik dan memberikan fasilitas pada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajarnya secara mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian pengembangan bertujuan untuk membuat produk media pembelajaran dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, 2013). Produk media yang dihasilkan berupa kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator*. Kuis tersebut berisikan soal-soal kelas XI. Menurut Sugiyono (2013) terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam penelitian pengembangan diantaranya adalah; (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Penelitian ini memperoleh dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari lembar validasi, angket dan tes. Data tersebut dianalisis menggunakan statistik. Sementara itu, data kualitatif didapatkan dari kritik dan saran yang disampaikan oleh ahli materi, ahli media dan pengguna (peserta didik). Data ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini untuk pengolahan data kuantitatif menggunakan rumus Arikunto (2013), yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase hasil subjek uji coba

$\sum X$: Jumlah jawaban skor oleh responden

$\sum Xi$: Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penelitian oleh responden

100% : Konstanta

Setelah diperoleh hasil akhir yang berupa persentase, kemudian hasil tersebut akan dikelompokkan lagi dalam kriteria validitas media yang dikembangkan mengacu pada ketentuan menurut Arikunto (2004). Adapun kriteria tingkat validitas dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas

Skor	Kriteria	Kriteria	Keterangan
1	81% - 100%	Valid	Tidak revisi
2	61% - 80%	Cukup Valid	Tidak revisi
3	41% - 60%	Kurang Valid	Revisi
4	≤ 40%	Tidak Valid	Revisi

Sumber: Arikunto (2004).

Sedangkan untuk mengukur mengukur efektivitas produk yaitu sebagai berikut:

$$\text{Skor Total} = \text{Skor Tertinggi} \times \sum \text{Aspek yang dinilai} \times \sum \text{peserta didik}$$

$$\text{Persentase Efektivitas Produk} = \frac{\sum \text{Data}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono (2013:418).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penyajian data dipaparkan data hasil validasi materi, data hasil validasi media, data hasil uji coba kelompok kecil dan data hasil uji coba kelompok besar. Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi dan angket serta tes.

1. Validasi

Pada tahap validasi terdiri dari validasi materi dan validasi media. Data hasil uji validasi ahli materi diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada validator. Data yang diperoleh terdiri dari dua data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian dengan kriteria berskala sedangkan data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator. Berdasarkan hasil uji validasi materi diperoleh jumlah skor oleh ahli materi ($\sum X$) adalah 34, sedangkan jumlah skor maksimal ($\sum X_i$) adalah 40, sehingga persentase yang didapatkan sebesar 85%. Jika mengacu pada kriteria tingkat validitas, angka 85% dikategorikan valid dan dapat digunakan dalam tahap uji coba tanpa perlu dilakukan revisi. Adapun deskripsi kriteria kevalidan masing-masing indikator ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Instrumen yang termasuk dalam kategori valid, yaitu:
 - 1) Kejelasan penyajian materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini,
 - 2) Kronologis materi dalam media pembelajaran ini,
 - 3) Kesesuaian (relevansi) materi dengan gambar, musik dan video dalam media pembelajaran ini,
 - 4) Penelitian atau evaluasi materi dalam media ini untuk mengungkap hasil belajar.
- b. Instrumen yang termasuk dalam kategori cukup valid, yaitu:
 - 1) Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini,
 - 2) Isi dan fakta tentang yang ada dalam media pembelajaran ini,
 - 3) Keakuratan data dan materi dalam media pembelajaran ini,
 - 4) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran ini,

- 5) Konsep media yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran ini,
- 6) Media pembelajaran ini menarik secara keseluruhan.

Sehingga dapat disimpulkan materi dalam produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* telah valid dengan ditunjukkan pada persentase yang didapatkan. Materi dalam produk ini juga layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Dalam uji validasi materi, validator memberikan rekomendasi valid dengan revisi. Saran dari ahli materi berkaitan dengan kronologi peristiwa dalam materi serta gambar yang tertera dalam materi disertai sumber rujukan dari buku.

Tahapan selanjutnya melakukan validasi media. Berdasarkan hasil uji validasi media oleh validator, dapat diketahui bahwa jumlah skor oleh responden ($\sum X$) adalah 38, sedangkan jumlah skor maksimal ($\sum Xi$) adalah 40, sehingga persentase yang didapatkan sebesar 95% (dapat dilihat dalam lampiran 5 halaman 92). Kesimpulan dari hasil uji validasi medianya adalah valid, jika mengacu pada kriteria tingkat validitas (dapat dilihat dalam tabel 3.1 halaman 32). Sehingga produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Untuk hasil data setiap item instrumen dijabarkan sebagai berikut:

- a. Instrumen yang termasuk dalam kategori valid, yaitu:
 - 1) Pemilihan layout atau background dalam media pembelajaran ini,
 - 2) Kejelasan menu dan objek yang ada dalam media pembelajaran ini,
 - 3) Pemilihan warna yang digunakan dalam media pembelajaran ini,
 - 4) Kualitas gambar, musik dan video dalam media pembelajaran ini,
 - 5) Kejelasan teks materi dalam media pembelajaran ini,
 - 6) pemilihan jenis dan ukuran huruf (*font*) dalam media pembelajaran ini,
 - 7) Interaksi antara teks, gambar, musik dan video dalam media pembelajaran ini,
 - 8) Media pembelajaran ini menarik secara keseluruhan
- b. Instrumen yang termasuk dalam kategori cukup valid, yaitu:
 - 1) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran ini,
 - 2) Media pembelajaran ini sesuai dengan materi pokok "Membangun Jati Diri Keindonesiaan".

Meskipun produk ini sudah terkategori valid peneliti juga mempertahankan komentar dan saran dari ahli media. Ahli media menyampaikan bahwa produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* memberikan rekomendasi valid dan layak untuk dilanjutkan ke tahapan berikutnya. Selain itu ahli media juga memberi saran untuk membuat buku panduan pemanfaatan serta pengemasan produk ke dalam CD. Berdasarkan persentase 95% yang didapatkan, produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* dapat disimpulkan valid. Sehingga layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Catatan dari ahli media juga memberikan keterangan media secara umum valid dan dapat dilanjutkan. Dalam uji validasi media, validator memberikan rekomendasi valid dengan revisi. Saran dari ahli media berkaitan pengemasan produk ke dalam CD disertai desain sampul. Selain itu ahli media juga menyarankan untuk membuat buku petunjuk pemanfaatan.

2. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah melalui proses validasi materi dan validasi media. Uji coba produk kuis interaktif berbasis *wonderhare quiz creator* dilakukan dengan uji coba kelompok kecil atau terbatas. Uji coba kelompok kecil untuk produk kuis interaktif berbasis

wondershare quiz creator dilakukan pada peserta didik kelas XI MA Ma'arif 7 Banjarwati Kabupaten Lamongan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MA Ma'arif 7 Banjarwati Kabupaten Lamongan. Pada tahapan ini, peneliti melibatkan sebanyak 15 peserta didik kelas XI MA Ma'arif 7 Banjarwati Kabupaten Lamongan. Uji coba ini dilakukan di dalam laboratorium komputer.

Hasil uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 15 menunjukkan rata-rata persentase yang didapatkan sebesar 82,8%. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* yang dikembangkan oleh peneliti sudah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah tanpa revisi. Adapun deskripsi kriteria kevalidan masing-masing indikator data uji coba kelompok kecil dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Instrumen yang termasuk dalam kategori valid, yaitu:
 - 1) Kejelasan tulisan dalam media pembelajaran,
 - 2) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran,
 - 3) Pemilihan dan penerapan layout dan background dalam media pembelajaran,
 - 4) Kejelasan gambar dan video dalam media pembelajaran,
 - 5) Kemudahan dan kemenarikan evaluasi berbasis kuis interaktif,
 - 6) Media pembelajaran memotivasi dalam mengerjakan kuis (ulangan),
 - 7) Melalui media pembelajaran memperoleh pengetahuan baru.
- b. Instrumen yang termasuk dalam kategori cukup valid, yaitu:
 - 1) Kejelasan dan kesesuaian soal dalam media pembelajaran,
 - 2) Media pembelajaran membantu dalam belajar mandiri,
 - 3) Kemenarikan media pembelajaran.

Dengan mengacu pada persentase yang didapatkan, produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* disimpulkan valid. Produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* dikategorikan layak sebagai media pembelajaran sejarah dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.

Hasil uji coba kelompok kecil dilanjutkan ke dalam kegiatan uji coba kelompok besar. Subjek uji cobanya adalah 40 peserta didik kelas XI MA Ma'arif 7 Banjarwati Kabupaten Lamongan. Uji coba ini dilakukan di dalam laboratorium komputer. Data mengenai hasil belajar peserta didik terhadap matapelajaran sejarah, diperoleh peneliti melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Data *pre-test* digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik terhadap materi sebelum memanfaatkan produk ini. Sedangkan *post-test* digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi sesudah memanfaatkan produk ini. Pelaksanaan *post-test* menggunakan produk yang dikembangkan ini. Sebelumnya materi ini sudah pernah dipelajari oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas XI.

Pertanyaan yang terdapat di dalam *pre-test* dan *post-test* dibuat berbeda. Hal itu dikarenakan data yang diperoleh digunakan untuk membandingkan tingkat hasil belajar dan efektivitas pembelajaran antara sebelum dan sesudah memanfaatkan produk yang dikembangkan ini. Dalam soal *pre-test* terdapat 10 item pertanyaan yang berupa soal uraian. Sedangkan soal *post-test* terdapat 20 item pertanyaan. *Post-test* menggunakan produk yang dikembangkan ini. 20 item pertanyaan terdiri dari 15 soal jenis *multiple choice*, 3 soal jenis *multiple response* dan 2 soal jenis *fill in the blank*. 20 item pertanyaan tersebut sudah melalui proses validasi materi. Pengambilan data mengenai hasil belajar peserta didik sebelum memanfaatkan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* didapatkan melalui soal *pre-test*. Pemberian soal *pre-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta

didik terhadap materi pembelajaran sejarah tentang Membangun Jati Diri Keindonesiaan. Dimana sebelumnya materi ini telah dipelajari di semester yang berbeda.

Setelah menyelesaikan *pre-test*, tahap selanjutnya peneliti menjelaskan materi. Kemudian peserta didik diminta membaca materi dan buku petunjuk pemanfaatan serta memanfaatkan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* yang telah terinstalasi di masing-masing komputer. Selama peserta didik memanfaatkan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* juga diperkenankan untuk menanyakan seputar materi yang belum dipahami. Setelah sesi tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya *post-test*. Dari hasil *post-test* ini dapat diketahui perbedaan efektivitas pembelajaran antara sebelum dan sesudah pemanfaatan media. Berdasarkan hasil uji kelompok besar atau lapangan mengenai pemahaman dan hasil pembelajaran sejarah melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*, didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Coba Lapangan Sebelum dan Sesudah Pemanfaatan Produk

Nilai Kelas XI	Jumlah		Rata-rata		Keterangan
	Sesudah	Sebelum	Sebelum	Sesudah	
	2630	3010	65,75	75,25	Meningkat

Sumber: Hasil Uji Coba Lapangan

Dari data diatas mengenai hasil belajar peserta didik terhadap matapelajaran sejarah antara sebelum dan sesudah memanfaatkan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator*, dapat digambarkan sebagai berikut:

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validasi materi didapatkan persentase sebesar 85%. Angka 85% dikategorikan valid dan dapat digunakan dalam tahap uji coba tanpa perlu dilakukan revisi. Sehingga materi dalam produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Ada 4 item terkategori valid dan 6 item terkategori cukup valid. Ahli materi memberikan rekomendasi valid dengan revisi.

Revisi berpedoman pada saran-saran yang diberikan oleh ahli materi. Ahli materi memberikan saran perbaikan pada kronologis peristiwa dari materi yang dikembangkan. Dengan kompleksnya peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa pergerakan nasional, maka setiap peristiwa perlu diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan jenis-jenis peristiwa tersebut. Peristiwa sejarah akan selalu berlangsung sesuai dengan urutan waktu sehingga peristiwa-peristiwa sejarah tidak terjadi secara melompat-lompat urutan waktunya, atau bahkan berbalik urutan waktunya (anakronis). Dengan demikian, adanya perbaikan kronologis untuk memudahkan penyusunan peristiwa-peristiwa sejarah sehingga tidak mengalami kerancuan peristiwa yang terjadi dari satu masa atau zaman akan masuk ke bagian masa atau zaman yang lain. Selain itu perbaikan kronologis dapat memudahkan peserta didik memahami peristiwa secara utuh dengan melihat perkembangan dari peristiwa-peristiwa yang terjadi.

Ahli materi juga menyarankan menambahkan materi tentang sejarah penggunaan nama "Indonesia" hingga menjadi populer dan menjadi simbol kebangsaan dari kaum pergerakan. Penambahan materi untuk memberi pemahaman peserta didik mengenai simbol kebangsaan. Selain itu penambahan materi ini juga berkaitan dengan kronologis dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa pergerakan nasional. Karena penerimaan dan penggunaan nama "Indonesia" tidak terjadi secara tiba-tiba tetapi melalui proses yang panjang hingga disepakati bersama sebagai simbol kebangsaan dalam perjuangan merebut kemerdekaan.

Revisi lainnya mengenai penambahan sumber rujukan dari gambar-gambar yang ada di dalam materi. Penambahan sumber rujukan ini bertujuan agar materi yang dikembangkan berpedoman pada sumber-sumber yang valid. Karena sumber-sumber rujukan tersebut merupakan bahan utama atau pokok yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi sejarah yang disusun. Sehingga peserta didik memperoleh informasi yang akurat. Secara keseluruhan ahli materi menyatakan materi ini telah valid dan layak dilanjutkan untuk tahapan berikutnya.

Berdasarkan hasil uji validasi media oleh ahli media, dapat diketahui bahwa jumlah skor oleh responden ($\sum X$) adalah 38, sedangkan jumlah skor maksimal ($\sum X_i$) adalah 40, sehingga persentase yang didapatkan sebesar 95%. Kesimpulan dari hasil uji validasi medianya adalah valid, jika berpedoman pada kriteria tingkat validitas. Sehingga produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Instrumen yang termasuk dalam kategori valid ada 8 item sedangkan Instrumen yang termasuk dalam kategori cukup valid ada 2 item. Meskipun produk ini sudah terkategori valid peneliti juga memperhatikan komentar dan saran dari ahli media. Ahli media menyampaikan bahwa produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* memberikan rekomendasi valid dengan revisi. Revisi dilakukan dengan mempertimbangkan saran yang diberikan oleh ahli media.

Saran pertama dari ahli media adalah untuk membuat buku panduan pemanfaatan. Buku panduan pemanfaatan dari produk yang dikembangkan perlu adanya karena di dalam buku panduan pemanfaatan di dalamnya memuat informasi yang sangat penting mengenai produk tersebut. Dari buku panduan pemanfaatan, pengguna mendapatkan manual yang didalamnya berisi informasi dasar mengenai bagian-bagian dari produk dan fungsinya, cara penggunaannya dan fitur-fitur yang terdapat didalamnya, hal-hal yang harus dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan pada waktu pengoperasian hingga spesifikasi teknis. Sehingga sebelum memanfaatkan produk tersebut pengguna dapat mempelajarinya terlebih dahulu dengan membaca buku pedoman.

Saran kedua berkaitan pengemasan produk ke dalam CD. Karena penelitian ini bertujuan menghasilkan produk tentunya produk yang dikembangkan perlu dikemas secara menarik. Adanya pengemasan produk dapat juga sebagai wadah promosi untuk menarik para pengguna untuk menggunakan produk yang dikembangkan. Pengemasan adalah aktivitas merancang dan memproduksi kemasan atau pembungkus untuk produk. Biasanya fungsi utama dari kemasan adalah untuk menjaga produk. Namun, sekarang kemasan menjadi faktor yang cukup penting sebagai alat pemasaran. Kemasan yang dirancang dengan baik dapat membangun kesan yang baik dari produk yang dikembangkan. Kemasan adalah bagian pertama produk yang dihadapi pengguna dan mampu menarik atau bahkan sebaliknya. Pengembang berusaha memberikan kesan yang baik pada kemasan produknya dan menciptakan model kemasan yang berbeda dengan pengembang lainnya yang memproduksi produk-produk sejenis. Secara keseluruhan ahli media menyatakan produk ini telah valid dan layak dilanjutkan untuk tahapan uji coba produk.

Pada uji coba kelompok kecil produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* mengambil subjek penelitian peserta didik kelas XI MA Ma'arif 7 Banjarwati Kabupaten Lamongan, yang berjumlah 15 peserta didik. Hasil uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 15 menunjukkan rata-rata persentase yang didapatkan sebesar 82,8%. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* yang dikembangkan oleh peneliti sudah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah tanpa revisi. 7 item instrumen termasuk dalam kategori valid, sedangkan 3 item instrumen termasuk dalam kategori cukup valid. Saran dan komentar dari pengguna

ketika uji coba kelompok kecil berkaitan penyampaian materi yang terlalu cepat, penjelasan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* yang belum jelas, interaksi kurang intens, serta penjelasan manfaat dan keunggulan produk (media) dibandingkan produk (media) lainnya belum ada.

Penyampaian materi menjadi penting karena mengajar utamanya adalah proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Keberhasilan suatu proses pengajaran salah satunya diukur dari sejauhmana siswa dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru. Sehingga penyampaian materi perlu diperhatikan. Selain itu penyampaian materi juga berkaitan pada pesan apa yang hendak disampaikan dan ditanamkan kepada peserta didik. Bagaimanapun juga belajar sejarah sebagai sarana untuk membangun bangsa Indonesia yang mampu menghadapi tantangan global dan memiliki kepribadian, serta membangun kehidupan kebangsaan yang produktif. Sehingga dari belajar sejarah peserta didik memperoleh inspirasi, motivasi, dan kekuatan untuk membangun semangat kebangsaan dan persatuan.

Penjelasan dari produk kuis interaktif dibutuhkan untuk memberikan informasi se jelas-jelasnya kepada peserta didik. Sehingga tidak ada kebingungan ketika menggunakan produk tersebut. Dari penjelasan produk juga dapat memberikan kesan yang baik bagi peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Saran selanjutnya berkaitan intensitas interaksi guru dengan peserta didik. Ini menjadi evaluasi bagi pengembang. Pelaksanaan interaksi belajar mengajar yang dikelola guru secara tepat dapat mempengaruhi tujuan pendidikan dan pengajaran yang hendak dicapai.

Adapun penjelasan manfaat dan keunggulan produk (media) diperlukan guna mensosialisasikan produk dan memasarkannya agar menarik peserta didik untuk menggunakan produk tersebut. Perlunya penjelasan manfaat dan keunggulan produk ini adalah sebagai langkah untuk mempengaruhi pengguna untuk menggunakan produk yang dikembangkan atau mengimbangi dari persaingan produk yang ada. Secara keseluruhan hasil uji coba kelompok kecil adalah produk yang dikembangkan valid dan layak untuk diteruskan ke tahapan berikutnya, yaitu uji coba kelompok besar.

Pada uji coba kelompok besar atau lapangan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* mengambil subjek penelitian peserta didik kelas XI MA Ma'arif 7 Banjarwati Kabupaten Lamongan, yang berjumlah 40 peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, terlihat bahwa hasil pembelajaran sejarah sesudah memanfaatkan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum memanfaatkan produk kuis kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator*. Rata-rata hasil pembelajaran sebelum pemanfaatan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* untuk Kelas XI adalah 65,75, mengalami peningkatan menjadi 75,25 sesudah memanfaatkan produk kuis kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator*. Hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pengembangan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* efektif digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keseluruhan hasil *post-test* peserta didik menunjukkan peningkatan dari hasil *pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* dalam pembelajaran sejarah efektif dalam meningkatkan hasil belajar seputar materi Membangun Jati Diri Keindonesiaan. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan peserta didik merasa senang dan termotivasi dalam belajar sejarah menggunakan media berbasis teknologi. Kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* didesain sedemikian rupa menyerupai *game-game* interaktif. Sehingga peserta didik merasa nyaman menggunakannya karena mereka sudah terbiasa menggunakan aplikasi-aplikasi *game* interaktif. Penggunaan

kuis interaktif ini mendorong peserta didik belajar mandiri dan menggali materi dari pertanyaan yang tersedia. Dengan tersedianya koneksi internet juga mendukung peserta didik menggali informasi tentang materi untuk menjawab pertanyaan selain menemukannya dalam buku yang tersedia.

Peserta didik yang dapat digolongkan sebagai generasi Z ataupun generasi millennial memiliki kepekaan yang tinggi terhadap teknologi. Akses penggunaan teknologi sekarang mudah didapatkan dan peserta didik terbiasa memanfaatkan alat informasi dan komunikasi yang berkembang. Hal tersebut juga menjadi faktor peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar ketika mereka diajak belajar sejarah menggunakan media pembelajar yang berbasis teknologi. Atas dasar uji coba produk yang telah dilakukan, rata-rata hasil pembelajaran sebelum pemanfaatan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* untuk Kelas XI adalah 65,75, mengalami peningkatan menjadi 75,25 sesudah memanfaatkan produk kuis kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator*. Sehingga dapat disimpulkan produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* efektif digunakan dan layak dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil analisis dilakukan perbaikan dengan mempertimbangkan saran dan masukan.

KESIMPULAN

Produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* memiliki beberapa keunggulan. Produk ini dapat digunakan secara mudah dan bebas karena produk ini sudah dirancang fleksibel. Produk ini juga dirancang untuk mudah digandakan. Pengandaan produk ini dapat menggunakan CD, *flashdisk* maupun alat penyimpan lainnya. Produk ini berisi 20 soal yang terdiri 15 soal jenis *multiple choice*, 3 soal jenis *multiple response* dan 2 soal jenis *fill in the blank*. Soal-soal tersebut memiliki tingkatan kognitif yang beragam. Produk ini dapat dimanfaatkan untuk belajar mandiri. Pengguna juga dapat memanfaatkannya secara berulang-ulang. Dengan memanfaatkan produk ini, pengguna dapat menambah dan mengasah pengetahuannya. Produk ini juga dilengkapi buku petunjuk pemanfaatan untuk pengguna.

Kuis-kuis tersebut didesain menyerupai game kuis-kuis yang telah ada, sehingga akan menjadikan belajar sejarah yang menyenangkan. Selain itu, produk kuis interaktif berbasis *wondershare quiz creator* juga memiliki beberapa kelemahan. Program *wondershare quiz creator* tidak menyediakan pilihan *background* yang beragam serta tidak adanya animasi dalam program ini. Program ini didesain untuk membuat kuis, apabila hendak menambahkan materi ajar diperlukan media lainnya. Selain itu, pemanfaatan produk ini hanya bisa dijalankan pada komputer yang sudah terinstalasi program *adobe flash player*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, A. (2004). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati, M. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Dikti.
- Hasan, H. (2011). *Problematika Pendidikan Sejarah*. Handbook Pendidikan Sejarah. Bandung: FPIPS UPI.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrant. On the Horizon*. (MCB University Press) Vol. 9 (5).
- Rolisca, R. U.C & Achadiyah, B. N. (2004). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator*

Dalam Matapelajaran Akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS), Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XII, No. 1.

Sudjana, N. (2005). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Walter, W.D. (2006). Online Testing Research: Informing And Guiding Transitions To Computerized, ([www.pearsonassessments.com/NR/Online Test Research.wp0601.pdf](http://www.pearsonassessments.com/NR/Online%20Test%20Research.wp0601.pdf)), diakses 05 Agustus 2021.

Zakariya, M.A. (2015). Pengembangan Alat Evaluasi Dalam Bentuk Program Quiz Creator Dalam Pembelajaran PPKn Kelas VIII SMP di SMPN 20 Malang. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIS UM.