



PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS WONDERSHARE QUIZ CREATOR PADA MATA PELAJARAN IPS SMK

Wawan Wibisono^{1✉}

Pendidikan Kepercayaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Semarang⁽¹⁾

DOI: 10.31004/aulad.vxix.xx

✉ Corresponding author:

wawan-wibisono@untagsmg.ac.id

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Alat evaluasi, Wondershare Quiz Creator, Ilmu Pengetahuan Sosial</i></p>	<p>Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi hasil belajar IPS berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i>. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Tahapan penelitian meliputi tahap studi pendahuluan; tahap pengembangan; tahap evaluasi. Sumber data dalam penelitian ini adalah informan, peristiwa, aktifitas, perilaku, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi dokumentasi, angket, dan tes. Uji objektivitas data menggunakan triangulasi metode. Teknik analisis menggunakan <i>analysis interactive models</i> dan deskriptif presentase. Hasil akhir penelitian ini adalah menghasilkan alat evaluasi hasil belajar IPS berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> yang memenuhi standar validitas dan uji efektifitas karena telah memenuhi kriteria: penilaian validator materi dan validator media baik. hasil uji coba pada peserta didik tuntas secara klasikal. tanggapan peserta didik baik. Simpulan dari hasil penelitian ini adalah pengembangan alat evaluasi <i>Wondershare Quiz Creator</i> telah menghasilkan produk berupa alat evaluasi berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> yang memenuhi kriteria valid dan efektif untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran IPS. Kedepannya para guru dapat menerapkan alat evaluasi ini dalam kegiatan evaluasi di sekolah.</p>
<p>Keywords: <i>Evaluation Tools, Wondershare Quiz Creator, Social Sciences</i></p>	<p>Abstract Basically this research is aimed to develop the evaluation tool based on <i>Wondershare Quiz Creator</i>. The Approach that is used in this research was R&D. The steps which is used the step of preliminary study; the stage of development; the evaluation stage. The source of data in this research are informants, events, activity, behavior, and documents. The techniques for collecting the data are Interview, observation, study documentation, poll, and tests. Test data the use of triangulation of the method of objectivity. Using analysis technique analysis interactive models and descriptive of a percentage. The results of the study of a quiz based on the evaluation for <i>Wondershare creator</i> which fulfill the standart and effectiveness test already suitable with the criteria: an assessment validator matter and good validator; the results of the experiment at students completed in classically; a good respond from the learners. The conclusions from this research result is the development of an evaluation tool <i>wondershare quiz creator</i> has</p>

produced a product of an instrument evaluation based *Wondershare Quiz Creator* which fulfill the validity criteria and and effective for learning social class. In the future, the teachers can implement and develop an evaluation tool in the evaluation at school

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang menduduki konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis, serta kebermaknaan bagi peserta didik dalam kehidupannya mulai dari tingkat SD sampai SMA. Pembelajaran IPS diarahkan pada upaya pembentukan dan pembinaan watak yang mampu mengenali, memahami keadaan lingkungan dan alam sekitarnya serta dunia pada umumnya. Peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara dan warga dunia yang baik, bertanggung jawab, demokratis, dan cinta damai.

Tujuan Pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat (Solihatin, 2009: 14). Tujuan lain dari pendidikan IPS untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Pada dasarnya bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya.

Tujuan pembelajaran IPS yang begitu penting bertolak belakang dengan kondisi yang terjadi dalam proses belajar mengajar IPS di sekolah. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian Astuti (2010) di SMA Negeri 2 Surakarta menemukan permasalahan yang timbul dalam pembelajaran IPS di kelas. Hasil penelitian menunjukkan peserta didik cenderung pasif dalam belajar dan hasil pembelajaran belum sesuai harapan. Hal terlihat dari tingkat keaktifan peserta didik kelas XI IPS 4 sebesar 44,74 % dari 38 peserta didik. Hasil evaluasi juga menunjukkan hasil yang serupa, data dalam penelitian tersebut menunjukkan angka ketuntasan belajar peserta didik sebesar 43,33% dengan nilai rata-rata hanya 65,72 dan peserta didik yang tidak tuntas 56,66%.

Peningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS telah banyak dilakukan. Sebagian besar upaya tersebut dilakukan dengan mencari dan mengembangkan metode, model dan media pembelajaran IPS. Seperti yang dilakukan Astuti (2010) untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* di SMA Negeri 2 Surakarta. Dawamuddin (2014), mengembangkan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation Complex Instruction (GICI)* di SMK Teuku Umar Semarang. Penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dilakukan oleh Lisnawati (2013) dengan menggunakan media gambar pada peserta didik kelas III di MIS Al-Ihsan Pontianak Utara.

Paparan di atas menunjukkan guru dan para peneliti lebih memberi perhatian pada penggunaan model dan media pembelajaran IPS dalam rangka peningkatan kualitas dan hasil belajar peserta didik. Kegiatan evaluasi mempunyai peranan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Kegiatan evaluasi dapat memberikan gambaran bagaimana kualitas kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan dari hasil tersebut dapat ditentukan tindak lanjut yang akan dilakukan.

Permasalahan di SMK Swadaya yang akan menjadi tempat penelitian, dari hasil wawancara bulan Maret 2015 terhadap guru IPS bapak Taufik Kurohman, S.Pd. dan bapak Taufik Zamhari, S.Pd, guru masih melaksanakan evaluasi secara konvensional. Guru selama ini melaksanakan kegiatan evaluasi IPS dalam beberapa bentuk dan cara. Soal evaluasi diberikan dalam bentuk print out kepada peserta didik, menuliskan soal di papan tulis, menayangkan soal melalui LCD atau dibacakan langsung oleh guru kepada peserta didik. Pelaksanaan kegiatan evaluasi secara konvensional ini ternyata membuat peserta didik kurang semangat dalam mengerjakan soal, merasa terbebani baik sebelum pelaksanaan maupun saat pelaksanaan dan ada kecenderungan perilaku kurang jujur dalam mengerjakan soal ulangan, semisal bekerja sama dengan teman atau menyontek.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat di era globalisasi saat ini menghadirkan beberapa aplikasi *software* atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengekspresikan pikirannya melalui media pembelajaran multimedia dan evaluasi. Salah satu aplikasi atau *software* yang dapat digunakan adalah *Wondershare Quiz Creator*. *Wondershare Quiz Creator* merupakan salah satu aplikasi *software* yang dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi berupa soal atau *quiz* multimedia interaktif, dengan aplikasi ini kita bisa membuat *quiz* yang interaktif dengan mudah dan fleksibel karena tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya (Herniawati: 2009). *Wondershare Quiz Creator* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat program evaluasi pembelajaran berbasis IT. Sangat berguna sekali bagi para tenaga pendidik untuk melakukan evaluasi pembelajaran dengan cepat, ringkas, sekaligus menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Triprasetya, 2010: 1). Oleh karena itu tepat sekali jika dilaksanakan penelitian dan pengembangan alat evaluasi IPS berbasis *Wondershare Quiz Creator*.

Mencermati paparan diatas, masalah yang mendasar adalah bagaimana pengembangan alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada mata pelajaran IPS kelas X di SMK Swadaya Semarang. Tujuan dalam

penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan pelaksanaan evaluasi hasil belajar IPS di SMK Swadaya Semarang, (2) mengembangkan alat evaluasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas X berbasis *Wondershare Quiz Creator*, (3) mengetahui efektifitas penggunaan alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* bagi peserta didik SMK kelas X pada mata pelajaran IPS.

2. METODE

Penelitian dilakukan dengan pendekatan penelitian pengembangan *R&D (Research and Development)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013 : 407). Penelitian dan pengembangan secara umum dilaksanakan dalam beberapa tahap yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Secara umum alur pengembangan pada penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap: (1) tahap studi pendahuluan, (2) tahap pengembangan dan (3) tahap evaluasi. Masing-masing tahap dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan dijadikan sebagai berpedoman agar produk yang dihasilkan sesuai harapan.

Sumber data penelitian adalah guru, dosen ahli, peserta didik dan dokumen. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, angket, tes, dan studi dokumentasi. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dari akademisi dan praktisi. Data yang diperoleh dianalisis dengan dua pendekatan, yaitu analisis deskripsi kuantitatif dan analisis deskripsi kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan alat evaluasi IPS berbasis *Wondershare Quiz Creator* telah dilaksanakan di SMK Swadaya Semarang. Adapun penelitian ini diawali dengan melakukan wawancara dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi pelaksanaan evaluasi hasil belajar IPS di lokasi penelitian sekaligus analisis kebutuhan pengembangan.

Hasil studi pendahuluan, menunjukkan pelaksanaan evaluasi hasil belajar peserta didik masih bersifat konvensional. Taufik Zamhari, S.Pd salah satu guru IPS yang mengajar kelas X dan XI, beliau menyampaikan, bahwa selama ini pelaksanaan evaluasi IPS disajikan dengan cara memberikan soal dalam bentuk *print out* kepada peserta didik, menuliskan soal di papan tulis, menayangkan soal melalui LCD proyektor dan dibacakan langsung oleh guru pada peserta didik. Secara umum pelaksanaan kegiatan evaluasi masih dilaksanakan secara konvensional (*paper test*). Kondisi ini membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang semangat dalam melaksanakan kegiatan evaluasi. Tidak semua kegiatan evaluasi disertai dengan pembahasan soal. Pembahasan soal menjadi penting agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman utuh dan benar terhadap soal yang telah dikerjakan.

Pada kenyataannya *paper test* belum begitu efektif dilaksanakan. Pernyataan ini didukung temuan Rochmah melalui penelitiannya di MAN 1 Yogyakarta (2013), berkesimpulan bahwa, ada rasio keefektifan sistem evaluasi bentuk *electronic test* menggunakan *wondershare quiz creator* dan *paper test* ditinjau dari tes hasil belajar peserta didik pada materi aplikasi pengolahan kata. Hal tersebut ditunjukkan dengan harga *t* hitung untuk perbedaan keefektifan evaluasi sebesar 3,052142 dan harga *t* hitung untuk perbedaan tes hasil belajar sebesar 2,240424.

Pelaksanaan evaluasi yang bersifat konvensional menyebabkan peserta didik harus menunggu beberapa minggu untuk mengetahui hasil evaluasi. Hasil ulangan harian paling cepat dapat diketahui oleh peserta didik pada pertemuan berikutnya. Pengumuman hasil UHT, UAS dan UKK dilaksanakan serentak dan disampaikan pada orang tua dan peserta didik melalui Laporan Hasil Belajar Peserta didik. Kesimpulannya, hasil evaluasi belum dapat diketahui secara langsung oleh peserta didik setelah evaluasi dilaksanakan.

Kegiatan evaluasi mempunyai peranan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Kegiatan evaluasi dapat memberikan gambaran bagaimana kualitas kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan dari hasil tersebut dapat ditentukan tindak lanjut yang akan dilakukan. Peran evaluasi dalam pendidikan yang begitu besar ini dapat terlaksana bila alat evaluasi yang digunakan juga baik. Berdasar hasil penelitian awal menunjukkan perlunya pengembangan alat evaluasi hasil belajar siswa.

SMK Swadaya Semarang memiliki fasilitas pendukung kegiatan belajar mengajar dan evaluasi yang memadai. Tersedianya LCD proyektor di setiap ruang kelas, laboratorium komputer dan jaringan internet (*wifi*). Potensi tersebut akan memudahkan guru dalam mengajar serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik akan termotivasi untuk belajar, dengan termotivasi hasil belajar peserta didik pun akan meningkat. Hal ini didukung oleh penelitian Ayeni & Adelabu (2012) yang menyatakan bahwa kondisi fasilitas sekolah yang memadai berpengaruh positif terhadap psikologi peserta didik dan guru sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan temuan – temuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, kemudian dikembangkanlah alat evaluasi konvensional menjadi alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator*. Penerapan pengembangan alat evaluasi ini dilaksanakan di kelas X dari tiga kelas Akutansi 1, Akutansi 2 dan Pemasaran. Ada tiga tahap utama pelaksanaan dan pengembangan alat evaluasi dalam penelitian ini. Tahap pertama adalah studi pendahuluan, dimana dalam tahap ini dilakukan pengumpulan bahan dan perencanaan pengembangan. Setelah rancangan selesai dilaksanakan tahap kedua, yaitu pengembangan. Pada tahap ini dilakukan validasi baik dari materi maupun media.

Validasi ini dilakukan oleh orang yang ahli dibidangnya yang diambil dari dosen dan guru. Validator media memberi penilaian dari aspek umum, aspek substansi soal dan aspek desain alat evaluasi.

Hasil penilaian validator materi dan media menunjukkan presentase tiap indikator berada pada rentang 81% - 100% (kriteria sangat baik). Sehingga pada uji ahli materi dan materi, hasil persentase setiap item dikatakan berhasil atau valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan hasil validasi menyatakan alat evaluasi IPS berbasis *Wondershare Quiz Creator* layak. Namun, mendapat masukan dari ahli materi agar lebih memperhatikan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam penyusunan soal. Aspek media mendapat masukan penggunaan *background* dari aspek gambar dan warna harus disesuaikan dan menjaga agar tulisan tetap jelas dan terbaca. Pemilihan musik pengiring harus tepat, sehingga mampu memberi rasa nyaman dan menambah konsentrasi saat mengerjakan. Berdasar saran validator, kemudian produk direvisi.

Hasil revisi ini yang selanjutnya diujicobakan dalam kegiatan evaluasi hasil belajar siswa kelas X di SMK Swadaya Semarang. Uji coba dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas alat evaluasi. Hipotesis yang digunakan yaitu $H_0: \mu = 80$ dan $H_1: \mu > 80$. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitungUK1} = 2,045488$, $t_{hitungUK2} = 1,92154$, $t_{hitungUK3} = 2,12132$ sedangkan $t_{tabel} = 1,833$.

Berdasarkan kriteria pengujian bahwa H_0 diterima jika $t_0 < t_{1-\alpha}$ dan H_0 ditolak jika $t_0 > t_{1-\alpha}$, ternyata diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 ditolak artinya rata-rata nilai tes peserta didik dari beberapa uji kompetensi dan evaluasi lebih dari 80. Maka signifikansi terbukti dengan menggunakan uji t dan $\alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* efektif untuk peserta didik.

Selain nilai hasil evaluasi peserta didik, selama pelaksanaan evaluasi, peneliti juga mengamati sikap peserta didik terhadap alat evaluasi tersebut. Hasil tanggapan peserta didik melalui pengisian angket respon/ sikap peserta didik terhadap alat evaluasi (produk) menunjukkan nilai rerata 86 (kategori baik). Peserta didik menyatakan senang/ termotivasi belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian Sari (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wondershare Quiz Creator* dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik. Peserta didik juga menyatakan penggunaan *background music* tidak mengganggu konsentrasi saat membaca. Penggunaan *background music* memberi ketenangan psikologi peserta didik, meski tidak semua peserta didik menyukai musik. Penelitian Geethanjali *et al.* (2012) menyatakan bahwa tipe musik yang disukai berpengaruh positif terhadap sistem kerja otak dan berdampak pada peningkatan memori ingatan manusia.

Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini berupa alat evaluasi hasil belajar IPS berbasis *Wondershare Quiz Creator* yang dipublikasikan secara *online* pada laman www.evaluasi-ips.blogspot.com. Tampilan utama dari produk ini terdiri dari (1) halaman depan; (2) halaman inti dan (3) penutup.

Pengembangan alat evaluasi IPS berbasis *Wondershare Quiz Creator* memiliki kelebihan dibandingkan alat evaluasi konvensional, berikut beberapa diantaranya

- Waktu penyelenggaraan evaluasi lebih fleksibel. Peserta dapat kapanpun mengerjakan soal selama 24 jam dan 7 hari dalam seminggu.
- Durasi pengerjaan dapat dibatasi sama seperti evaluasi konvensional. Setiap soal memiliki waktu pengerjaan misalkan 10 atau 15 detik untuk setiap soal.
- Hasil evaluasi dapat diketahui langsung setelah selesai.
- Data terkait dengan pelaksanaan evaluasi seperti data peserta didik, mata pelajaran dan hasil dapat disimpan secara langsung pada data *base* tanpa harus diinput manual.
- Evaluasi dapat menggunakan media khusus (ilustrasi) seperti audio, video atau gambar sehingga dapat membantu pemahaman peserta untuk menginterpretasikan dan menjawab menjawab soal evaluasi
- Evaluasi dapat menggunakan beberapa kombinasi soal yang dapat diacak sehingga memperkecil peluang peserta evaluasi mendapatkan soal yang sama.
- Pelaksanaan evaluasi dapat menghemat penggunaan sumber daya, seperti penggunaan ruang evaluasi (jika evaluasi dapat diakses dirumah), penghematan kertas dan tinta serta biaya pengiriman sehingga secara ekonomis akan memberikan keuntungan.
- Salah satu keunggulan Evaluasi ini juga mempermudah para peserta yang memiliki keterbatasan fisik (cacat fisik). Mereka dapat melakukan evaluasi dirumah atau menggunakan peralatan khusus yang dapat membantu mereka seperti peserta buta dapat menggunakan *Braille Keyboard* atau juga teks evaluasi dapat diperlebar dibanding dengan kertas konvensional, atau dapat juga menggunakan *software* khusus dan *speaker* sehingga dapat memberikan instruksi melalui pengeras suara (*speaker* atau *headphone*)

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* ini tetap memiliki kekurangan, diantaranya adalah.

- Koneksi internet baik itu di sekolah, kampus, kantor atau rumah dapat "*drop*" karena berbagai alasan. Dalam beberapa kasus, ketika terjadi gangguan pada koneksi para peserta dapat kehilangan pekerjaan mereka sebelum mereka menyelesaikan evaluasi dan menyimpan hasil pekerjaan mereka (*submit*), sehingga harus mengulang lagi dari awal. Kondisi ini dapat membuat frustrasi para peserta evaluasi. Dengan kata lain proses pelaksanaan evaluasi sangat bergantung dengan konektivitas jaringan internet, sehingga saat terjadi gangguan jaringan komputer maka evaluasi tidak dapat dilaksanakan atau harus diulang.

- b. Chatting/mencontek merupakan hal yang sering terjadi bahkan pada saat evaluasi dengan cara konvensional, penggunaan alat evaluasi inipun tidak terlepas dari permasalahan ini. Dengan cara *online* ini peserta evaluasi dapat bergantian mengerjakan soal sementara peserta yang lain bekerjasama mencarikan jawabannya.
- c. Dengan fasilitas *online* juga memungkinkan peserta didik mengakses sumber-sumber informasi yang ada di internet, kondisi ini terutama terjadi apabila evaluasi yang dilakukan tidak tersentralisasi seperti pada sebuah lab komputer.
- d. Dalam evaluasi yang bersifat konvensional perjokian marak terjadi dan evaluasi *online* pun memiliki potensi terjadi praktek perjokian.

Dengan melihat beberapa kelebihan dan kekurangan diatas, alat evaluasi IPS berbasis *Wondershare Quiz Creator* baik untuk dilaksanakan, tentunya dengan mencari solusi yang dapat menekan kelemahannya. Upaya untuk mengatasi kekurangan tersebut, perlu dilakukan cara – cara preventif sebagai berikut.

- a. Setiap soal diberikan durasi waktu terbatas, tentunya di teliti dan dikaji terlebih dahulu berapa waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan satu soal. Apabila waktu habis, maka soal tersebut dianggap tidak terjawab.
- b. Alternatif pengawasan menggunakan *webcam*. Peserta evaluasi diwajibkan untuk mengaktifkan *webcam*, untuk menghindari praktek joki/percaloan.
- c. Memberikan penjelasan petunjuk teknis pelaksanaan evaluasi kepada peserta didik dengan jelas. Sebelum evaluasi dapat pula dilakukan semacam *try out* agar para pihak yang terlibat dalam kegiatan evaluasi dapat lebih memahami sebelum melakukan evaluasi yang sesungguhnya.
- d. Infrastruktur teknologi yang baik yang harus disiapkan oleh sekolah dan pemerintah agar meminimalkan terjadinya kendala teknis selama pelaksanaan kegiatan evaluasi.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) pelaksanaan evaluasi hasil belajar IPS di SMK Swadaya Semarang masih dilaksanakan secara konvensional dan perlu ada pengembangan; (2) pengembangan alat evaluasi dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: (a) menganalisis silabus dan kurikulum; (b) membuat kerangka soal; (c) memvalidasi soal; (d) merancang desain alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* dengan bantuan validator sebagai penilai dan pemberi masukan; (e) terakhir adalah uji coba produk pada peserta didik. (3) berdasarkan penilaian validator dan uji coba empirik, produk alat evaluasi IPS berbasis *Wondershare Quiz Creator* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam kegiatan evaluasi hasil belajar IPS.

Berdasar simpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti rekomendasikan adalah sebagai berikut (1) dilakukan penelitian dan pengembangan lanjut dengan skala yang lebih luas; (2) guru dan sekola menerapkan alat evaluasi ini dalam kegiatan evaluasi di sekolahnya; (3) peserta didik agar menjadikan penerapan evaluasi ini sebagai latihan pelaksanaan Ujian Nasional *Online*, sehingga selama pelaksanaan harus mengikuti seluruh prosedur dengan baik dan benar serta penuh kesungguhan, semangat dan kejujuran.

5. REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Astuti, Anom. (2013). Membuat Quiz dengan *Wondershare Quiz Creator*. <http://evilmochi.blogspot.com/2013/06/membuat-quiz-dengan-wonder-share-quiz.html>. [Diakses 16 Maret 2015]
- Astuti, Yarsi, Sri. (2010). "Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010". Skripsi. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret.
- Ayeni, AJ & Adelabu MA. (2012). Improving learning infrastructure and environment for sustainable quality assurance practice in secondary schools in Ondo State, South-West, Nigeria. *International Journal of Research Studies in Education* 1(1): 61-68.
- Borg & Gall. (1983). *Educational Research*. The United States of America: Allyn and Bacon.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teori dan Aplikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dawamuddin, Amarullah. (2014). "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif *Group Investigation Complex Instruction (GICI)* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Mengembangkan Elemen Dasar Pembelajaran Kooperatif". Tesis. Semarang: Program Pascasarjana Unnes.
- Geethanjali B, Adalarasu K & Rajsekar R. (2012). Impact of music on brain function during mental task using electroencephalography. *World Academy of Science, Engineering and Technology* 66:883-887.
- Handhika. (2013). "Mengembangkan Mutu Alat Evaluasi Belajar Jenis Multiple Choice Melalui Pemanfaatan ICT". Skripsi. Madiun: IKIP Madiun.
- Hernawati, K. (2009). *Membuat Quiz/Evaluasi dengan Wondershare Quiz Creator*. Yogyakarta: FPMIPA Universitas Negeri Yogyakarta : 1-15.

- Sari, Pramyta, Manda. (2012). "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar Peserta didik". Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Solihatin, Etin. (2009). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triprasetya, Rokhmad. (2010). *Peningkatan Mutu Pembelajaran Berbasis TIK. Disusun untuk kegiatan Diklat*.