

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI *WONDERSHARE*
QUIZ CREATOR BERBASIS WINDOWS DALAM MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS X SMAN 2 PROBOLINGGO**

SKRIPSI

Oleh:

Ardhan Qoys Khairuddin Islami

NIM. 17110167



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

September, 2021



**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI *WONDERSHARE*
QUIZ CREATOR BERBASIS WINDOWS DALAM MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS X SMAN 2 PROBOLINGGO**

SKRIPSI

Oleh:

Ardhan Qoys Khairuddin Islami

NIM. 17110167



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

September, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI WONDERSHARE
QUIZ CREATOR BERBASIS WINDOWS DALAM MATA
PELAJARAN PAI DI KELAS X SMAN 2 PROBOLINGGO**

*Untuk Menyusun Skripsi Pada Program Strata Satu (S-1) Jurusan Pendidikan
Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri*

Maulana Malik Ibrahim Malang



Oleh:

Ardhan Qoys Khairuddin Islami

NIM. 17110167

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

September, 2021

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI *WONDERSHARE QUIZ CREATOR*
BERBASIS WINDOWS DALAM MATA PELAJARAN PAI DI KELAS X SMAN 2
PROBOLINGGO

SKRIPSI

Oleh:

Ardhan Qoys Khairuddin Islami

NIM. 17110167

Telah disetujui pada tanggal 15 Juni 2021

Oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. A. Zuhdi, MA

NIP. 19690211 199503 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Dr. Marno, M.Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI *WONDERSHARE QUIZ*
CREATOR BERBASIS WINDOWS DALAM MATA PELAJARAN PAI DI
KELAS X SMAN 2 PROBOLINGGO

SKRIPSI
dipersiapkan dan disusun oleh
Ardhan Qoys Khairuddin Islami (17110167)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 September 2021 dan
dinyatakan **LULUS**
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Sudirman, S. Ag., M. Ag
NIP. 19691020 200604 1 001

Sekretaris Sidang

Drs. A. Zuhdi, MA
NIP. 19690211 199503 1 002

Pembimbing

Drs. A. Zuhdi, MA
NIP. 19690211 199503 1 002

Penguji Utama

Dr. H. Bakhruddin Fannani, MA
NIP. 19630420 200003 1 004

Mengesahkan,
Dean Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala pujian hanya milik Allah dan berkat rahmat dan karunia-Nya hingga saat ini saya masih dapat diberi kesempatan untuk menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam juga tak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. yang telah menuntun umat manusia dari jalan kegelapan menuju jaman yang penuh ilmu dan syafaatnya yang kelak dinantikan di akhirat.

Aku persembahkan karya ini untuk:

***Orangtuaku Ibu Endang Purwaningsih dan Bapak Alwinto serta Kedua Adikku
Nada Nabilah Islami dan Aridhah Salsabila Islami***

Yang selalu memberikan dukungan, motivasi, bimbingan, kasih sayang, dan doa terbaiknya. Terimakasih atas seluruh pengorbanan dan menemani berjuang hingga menuju kesuksesan.

Ustadz, Ustadzah, Guru dan Dosen

Yang telah memberikan ilmu, mendidik, mengarahkan, serta mengajarkan pengetahuan yang dapat saya gunakan untuk bekal di kehidupan kedepan.

Teman-Teman Seperjuangan

Mas Ikhya', Mbak Maria, Viola, Fathoni, Aswati, Ian, Sri, Yuni, Ayu, keluarga kamar 42 Ibn Rusyd MSAA, dan teman se-jurusan serta lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terimakasih telah memberikan dukungan penuh dan makna perjalanan kehidupan di dalamnya.

Tanpa bimbingan, dukungan, motivasi, serta doa yang telah kalian berikan kepada saya, saya mungkin bukan apa-apa saat ini. Pada tiap kesempatan bertemu kalian saya mendapat pengalaman dan pembelajaran yang begitu besar dalam hidup dan dapat saya gunakan untuk bekal perjalanan hidup kedepannya.

Semoga Allah SWT. senantiasa melindungi dan memberikan keselamatan pada kalian semua. Aamiin.

MOTTO

أَلَا وَإِنَّ فِي الْجَسَدِ مُضْغَةً إِذَا صَلَحَتْ صَلَحَ الْجَسَدُ كُلُّهُ ، وَإِذَا فَسَدَتْ فَسَدَ
الْجَسَدُ كُلُّهُ . أَلَا وَهِيَ الْقَلْبُ

“Sesungguhnya dalam diri manusia terdapat segumpal daging. Apabila (segumpal daging itu) baik, maka baiklah seluruh dirinya. Dan apabila buruk, maka buruklah seluruh dirinya. Ketauhilah, segumpal daging itu adalah qalb (hati).”

(Hadits Riwayat Bukhori, No. 52)¹

¹ Tim Dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Malang, *Pendidikan Islam Transformatif: Menuju Pengembangan Pribadi Berkarakter* (Malang: Gunung Samudera, 2013), hal. 29

Drs. A. Zuhdi, M. A
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ardhan Qoys Khairuddin Islami Malang, 15 Juni 2021
Lamp. : Eksemplar

Yang terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ardhan Qoys Khairuddin Islami
NIM : 17110167
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz
Creator
Berbasis Windows Dalam Mata Pelajaran PAI di Kelas X
SMAN 2 Probolinggo

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Drs. A. Zuhdi, M. A
NIP 196902111995031002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 15 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Ardnan Qoys Khairuddin Islami
NIM. 17110167

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Windows Dalam Mata Pelajaran PAI di Kelas X SMAN 2 Probolinggo”. Shalawat serta salam tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW., keluarga, serta para sahabat beliau.

Penelitian dalam skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan Program Strata 1 Sarjana Pendidikan Agama Islam. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan maupun kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna, hal ini terjadi karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Maka oleh sebab itu, penulis mengharap kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun dan mengarahkan kepada penyempurnaan penelitian ini.

Selama penulisan penelitian ini, penulis telah mendapat banyak dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang turut membantu, khususnya kepada:

1. Orangtua tersayang Bapak Alwinto, Ibu Endang Purwaningsih, Adik Nada Nabilah Islami, Adik Aridhah Salsabila Islami, Pakdhe Kustiman, Mbak Ika dan kerabat yang selama ini mendukung baik moril ataupun materiil.
2. Prof. Dr. Abdul Haris M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Marno, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

5. Drs. A. Zuhdi, M.A selaku Dosen Pembimbing yang penuh kebijaksanaan, kesabaran serta berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, petunjuk, dan pengarahan demi terselesaikannya penelitian skripsi ini.
6. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing serta membantu proses penelitian skripsi ini.
7. Ibu Dra. Erni Prasetyawati, M.Pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Nafsul Mutmainnah, M.Pd.I. selaku guru pendamping penelitian, serta bapak dan ibu guru di SMAN 2 Probolinggo yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian serta bersedia dalam membimbing sepenuh hati dalam penelitian ini.
8. Segenap peserta didik SMAN 2 Probolinggo, khususnya kelas X IPS I yang telah membantu dalam proses penelitian.
9. Seluruh sahabat dan teman-teman, yang telah membantu dan memberikan masukan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi. Terimakasih atas motivasi, arahan, dan selalu menemani dalam keadaan suka duka selama perkuliahan hingga kini.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan dan bantuan dalam penyelesaian penelitian skripsi ini.

Semoga segala bantuan, motivasi, serta arahan yang kalian berikan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan rezeki oleh Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan peneliti berharap bahwa segala apa yang dicurahkan dalam penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri pada khususnya dan bagi orang lain pada umumnya. Aamiin.

Malang, 15 Juni 2021
Peneliti

Ardhan Qoys Khairuddin Islami

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	7
Tabel 2.1 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	14
Tabel 2.2 Klasifikasi Daya Pembeda	15
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Validitas Produk Berdasarkan Persentase.....	38
Tabel 4.1 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	43
Tabel 4.2 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.....	43
Tabel 4.3 Kriteria Pemberian Skor Angket Validasi Ahli & Siswa.....	48
Tabel 4.4 Data Penilaian Ahli Evaluasi Pada Media WQC	49
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Evaluasi Terhadap Media WQC	51
Tabel 4.6 Data Penilaian Ahli Materi Pada Media WQC	52
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Ahli Materi Terhadap Media WQC	54
Tabel 4.8 Data Penilaian Ahli Media Pada Media WQC.....	55
Tabel 4.9 Komentar dan Saran Ahli Media Terhadap Media WQC.....	57
Tabel 4.10 Data Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Evaluasi	59
Tabel 4.11 Data Nilai Hasil Belajar Penggunaan Media Kelas X IPS I	62
Tabel 4.12 Hasil Revisi dan Validasi Ahli Evaluasi	64
Tabel 4.13 Hasil Revisi dan Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.14 Hasil Revisi dan Validasi Ahli Media.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur WQC Tampilkan <i>Score</i>	18
Gambar 2.2 Fitur WQC Merubah <i>Font</i>	18
Gambar 2.3 Fitur WQC Poin Soal	19
Gambar 2.4 Fitur WQC Acak Urutan Soal	19
Gambar 2.5 Fitur WQC Input Gambar, Video, Audio.....	20
Gambar 2.6 Fitur WQC Opsi Jenis Soal	20
Gambar 3.1 Bagan Langkah Pengembangan Borg & Gall	26
Gambar 3.2 Bagan Prosedur Pengembangan Borg dan Gall Adaptasi Peneliti	30
Gambar 4.1 Fasilitas WQC Menampilkan Hasil Tes.....	40
Gambar 4.2 Fasilitas WQC Acak Soal.....	40
Gambar 4.3 Fasilitas WQC Jenis <i>Font</i>	41
Gambar 4.4 Fasilitas WQC Umpan Balik Soal.....	41
Gambar 4.5 Fasilitas WQC <i>User & Password</i>	42
Gambar 4.6 Pengembangan Halaman Awal	45
Gambar 4.7 Pengembangan Username & Password.....	45
Gambar 4.8 Pengembangan Media Gambar	45
Gambar 4.9 Pengembangan Soal <i>Multiple Response</i>	46
Gambar 4.10 Pengembangan Soal <i>Multiple Choice</i>	46
Gambar 4.11 Pengembangan Soal <i>True/False</i>	47
Gambar 4.12 Pengembangan Soal <i>Click Map</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Bukti Konsultasi	73
Lampiran II Surat Izin Penelitian	74
Lampiran III Surat Keterangan Penelitian	75
Lampiran IV Surat Permohonan Validasi Ahli Evaluasi	76
Lampiran V Lembar Validasi Ahli Evaluasi	77
Lampiran VI Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	79
Lampiran VII Lembar Validasi Ahli Materi	80
Lampiran VIII Surat Permohonan Validasi Ahli Media	82
Lampiran IX Lembar Validasi Ahli Media	83
Lampiran X Angket Penelitian Peserta Didik	85
Lampiran XI Rekapitulasi Angket Peserta Didik	87
Lampiran XII Analisis Tingkat Kesukaran Soal	88
Lampiran XIII Analisis Daya Pembeda Soal	88
Lampiran XIV Lembar Soal Pre-Test	89
Lampiran XV Lembar Soal Post-Test	90
Lampiran XVI Dokumentasi	97
Lampiran XVII Biodata Mahasiswa	100

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Asumsi Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk.....	6
G. Orisinalitas Penelitian	7
H. Definisi Istilah.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Media Evaluasi.....	12
B. <i>Wondershare Quiz Creator</i>	17
C. Pembelajaran PAI.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Uji Coba	32
D. Jenis Data	35
E. Instrumen Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Penyajian Data Uji Coba Media Evaluasi WQC Berbasis Windows	39
B. Analisa Data Hasil Pengembangan Media WQC Berbasis Windows	48
C. Revisi Produk Pengembangan Media WQC Berbasis Windows	64
BAB V PENUTUP	67
A. Kajian Produk Hasil Pengembangan Media WQC Berbasis Windows	67
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Media WQC	68
DAFTAR PUSTAKA	70
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	72

ABSTRAK

Islami, Ardhan Qoys Khairuddin. 2021. *Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Windows Dalam Mata Pelajaran PAI di Kelas X SMAN 2 Probolinggo*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Drs. A. Zuhdi, M. A

Pada era ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, penggunaan media merupakan hal lumrah dalam menunjang proses pembelajaran. Salah satu unsur dalam proses pembelajaran yakni evaluasi. Dengan menggunakan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*, pendidik dapat secara efektif melaksanakan evaluasi pembelajaran. Peserta didik akan tidak cepat bosan dan lebih termotivasi untuk mempersiapkan diri dalam mengerjakan soal. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa dalam proses evaluasi pembelajaran PAI kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Probolinggo belum menggunakan media pembelajaran interaktif *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi peneliti menjadi 4 tahap, yaitu *research*, *develop*, *validation-revision*, dan *main field testing*. Teknik mengumpulkan data dengan menyebarkan angket pada subjek validasi (ahli evaluasi, ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelas X Sekolah Menengah Pertama). Diadakannya tes kemampuan peserta didik berupa *pre-test* dan *post-test* adalah untuk mengukur perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pengembangan. Data yang terkumpul akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Maka kemudian dapat diketahui perbedaan signifikan pemanfaatan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa (1) Produk yang dikembangkan berupa media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows yang dapat berjalan secara offline di komputer. (2) Hasil validasi menurut ahli evaluasi dengan persentase 74,6%, ahli materi dengan persentase 80%, dan menurut ahli media dengan persentase 88,23%. (3) Keefektifan media evaluasi didukung dari hasil analisis *pre-test* dan *post-test* yang menggunakan Uji T yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$, $5,09 > 1,69$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga media dapat dikatakan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan mempunyai kualifikasi valid/tidak revisi. (4) Penggunaan media *Wondershare Quiz Creator* adalah memberikan opsi baru bagi guru dan inovasi pembelajaran, namun dibutuhkan sarana yang mendukung yakni ketersediaan komputer/laptop bagi peserta didik dalam mengakses media evaluasi.

Kata Kunci : Pengembangan Media Evaluasi, Efektivitas, Kevalidan, PAI, Media *Wondershare Quiz Creator*.

ABSTRACT

Islami, Ardhan Qoys Khairuddin. 2021. *Development of Evaluation Media Wondershare Quiz Creator Based Windows in PAI Subject in Class X SMAN 2 Probolinggo*. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Drs. A. Zuhdi, M. A.

Education has an important meaning for life and has an influence on a person and society. In the current era of science and technology, the use of media is a common thing in supporting the learning process. One of the elements in learning is the evaluation process. By using the *Wondershare Quiz Creator* evaluation media, educators can effectively carry out learning evaluations so that students are also more motivated, don't get bored quickly, and encourage them to prepare themselves to work on a quiz. This is based on the fact that in the evaluation process, class X at State Senior High School 2 Probolinggo do not used the Windows-based *Wondershare Quiz Creator* interactive learning media on PAI subject.

The research method used in this study is *Research and Development (RnD)* with the Borg and Gall development model which was adapted by researchers into 4 stages, namely research, develop, validation-revision, and main field testing. The data collection technique is used by distributing questionnaires to the subject of validation (evaluation experts, material experts, media experts, and students of class X). The students' ability tests by the pre-test and the post-test is to measure the difference between before and after the use of development evaluation media. The data collected will be analyzed quantitatively and qualitatively. So that we understand whether there are significant differences or not in using The Windows-based *Wondershare Quiz Creator* evaluation media.

The results of the development show that (1) The product developed is a Windows-based *Wondershare Quiz Creator* evaluation media works offline on the computer. (2) The results of the validation according to evaluation experts with a percentage of 74.6%, material experts with a percentage of 80%, and according to media experts with a percentage of 88.23%. (3) The effectiveness of the evaluation media is supported by the results of the pre-test and post-test analysis using the T-test, namely $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$, $5.09 > 1.69$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted, means that the media have a significant effect in improving student learning achievement and have valid/not revised qualifications. (4) The implication of using *Wondershare Quiz Creator* media is to provide new options for teachers and learning innovations, but it needs supporting facilities such as computers/laptops for students to access evaluation media.

Keywords : Evaluation Media Development, Effectiveness, Validity, PAI, Media *Wondershare Quiz Creator*.

مستخلص البحث

إسلامي، أردان قيس خير الدين. 2021. تطوير وسائط التقييم *Wondershare Quiz Creator* المستندة إلى Windows في درس تربية الإسلامية لصف التاسع في المدرسة العالية الحكومية 2 بروبولينجو. البحث الجامعي. قسم التربية الإسلامية، كلية التربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. الدكتور زهدي، الماجستير

إن استخدام الوسائط في هذا العصر الحديث تكون أمرًا شائعًا في دعم عملية التعلم. ومن عناصر التعليم هي عملية التقييم. باستخدام وسائط التقييم *Wondershare Quiz Creator*، يمكن للمعلمين إجراء تقييمات التعلم بفعالية بحيث يكون الطلاب أكثر تحفيزًا، ولا يملون بسرعة، ويهتمون بإعداد أنفسهم لإجابة الأسئلة. وهذا الحال يعتمد على أن في عملية تقييم التعلم درس تربية الإسلامية لصف التاسع في المدرسة العالية الحكومية 2 بروبولينجو، لم يستخدمو وسائط التعلم التفاعلية *Wondershare Quiz Creator* المستندة إلى Windows.

منهجية البحث المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير (RnD) بنموذج تطوير Borg and Gall والذي تم تكييفه من قبل الباحثين في 4 مراحل، وهي البحث والتطوير، والتحقق، المراجعة، الاختبار الميداني الرئيسي. وكانت تقنية جمع البيانات بتوزيع الاستبيانات على موضوع التحقق (خبراء التقييم، وخبراء المواد، وخبراء الإعلام، وطلاب لصف التاسع في المدرسة العالية الحكومية 2 بروبولينجو. تقييم اختبار قدرة الطلاب على شكل اختبار ما قبل وبعد الاختبار لقياس الفرق بين قبل وبعد استخدام وسائل التطور. إن البيانات التي تم جمعها تحلل بطريقة الكمي والنوعي. ثم يمكن معرفة الاختلافات الكبيرة في استخدام وسائط التقييم *Wondershare Quiz Creator* المستندة إلى Windows.

ومن نتائج المهمة في هذا البحث هي أن (1) المنتج الذي تم تطويره عن وسائط تقييم *Wondershare Quiz Creator* تستند إلى Windows ويمكن تشغيلها دون اتصال بالإنترنت على الكمبيوتر (2) نتائج المصادقة حسب خبراء التقييم بنسبة 74,6% وخبراء المواد بنسبة 80% وحسب خبراء الإعلام بنسبة 88,23 (3) يتم دعم فعالية وسائط التقييم من خلال نتائج الاختبار القبلي والتحليل اللاحق باستخدام اختبار T ، أي $t_{hitung} > t_{tabel}$ ، $5,9 > 1,69$ ، مما يعني رفض H_0 وقبول H_a . بحيث يمكن أن وسائل الإعلام لها تأثير كبير في تحسين تحصيل تعلم الطلاب ولديها مؤهلات صالحة / غير منقحة. (4) إن استخدام وسائط *Wondershare Quiz Creator* في توفير خيارات جديدة للمعلمين وابتكارات التعلم ، ولكن هناك حاجة إلى تسهيلات داعمة، وهي توفر أجهزة الكمبيوتر المحمولة للطلاب للوصول إلى وسائط التقييم.

الكلمات المفتاحية : تطوير وسائط التقييم، الفعالية، الصلاحية، تربية الإسلامية،
Wondershare Quiz Creator Media.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai arti yang penting bagi kehidupan. Makna pentingnya pendidikan tersebut telah disepakati oleh berbagai elemen di tiap lapisan masyarakat. Dapat dianggap bahwa tak ada satupun yang bisa menolak makna penting dari pengaruh pendidikan terhadap seseorang dan masyarakat. Melalui pendidikan pula kita dapat mengukur tingkat kemajuan sebuah negara. Sebuah negara akan maju dan berkembang apabila dalam segala lini kehidupannya ditopang oleh pendidikan yang bermutu. Pun kebalikannya, jika kondisi pendidikan tak berkualitas maka akan berakibat pada kondisi negaranya yang semakin kacau.²

Ranah pendidikan tidak dapat lepas dari macam komponen pembelajaran, seperti kurikulum, sarana prasarana, metode pembelajaran, guru, media pembelajaran, dan lain-lain. Sebab itu, maka kualitas pembelajaran dipengaruhi seluruh faktor komponen-komponen tersebut. Pendapat tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Khanifatul dalam buku Pembelajaran Inovatif yakni, “Dalam dunia pendidikan, peserta didik yang melakukan proses pembelajaran tidak dapat melakukannya secara individu, namun melibatkan juga beberapa komponen seperti pendidik, strategi pembelajaran, media, sumber belajar dan kurikulum.”³

² As'ari Muhajir, *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual* (Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA, 2011), hal. 17

³ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA, 2013), hal. 14

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dari masa ke masa telah terbukti berkembang sangat pesat. Fakta ini menyebabkan timbulnya persaingan dalam lini kehidupan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Usaha meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas tak bisa lepas dari peran sekolah, baik sekolah swasta ataupun negeri. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini, lebih spesifik teknologi informasi, tentu sangat berdampak pada proses perencanaan dan pengaplikasian strategi pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkan media sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran. Bahwa dengan bantuan media, komunikasi dan efektifitas pembelajaran tidak hanya semakin mudah dilakukan, tetapi juga akan membuat proses belajar lebih menarik.⁴ Penggunaan media merupakan alternatif dalam proses pembelajaran karena berguna dalam meningkatkan stimulus dan motivasi peserta didik dalam menerima informasi.

Pembuatan multimedia interaktif dirasa sesuai dalam menyesuaikan keadaan dan mengatasi kesenjangan dalam perkembangan media. Media ini dipilih karena sebuah anggapan dimana manusia mempunyai dua sistem pemrosesan informasi, yaitu materi visual dan materi verbal.⁵ Visual dan verbal berkaitan erat dengan multimedia karena serupa dengan gambar dan kata. Media seperti inilah yang dapat digunakan kedua kapasitas manusia ketika memproses informasi. Sasaran utama dalam pembelajaran yakni peserta didik

⁴ Wina Sanjaja, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), hal. 162

⁵ Rihard E. Mayer, *Multimedia Learning* (Surabaya: ITS Press, 2009), hal. 6

akan terbantu dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar mereka.

Sebenarnya, jika kita mengamati proses pembelajaran, maka banyak sekali media interaktif yang dibuat oleh guru dalam memudahkan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Selain itu, proses evaluasi kemampuan peserta didik adalah salah satu pendorong keberhasilan proses pembelajaran karena pendidik dan peserta didik dapat melihat sejauh mana hasil yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

Kita sudah sering menyaksikan proses evaluasi yang dilakukan di lembaga-lembaga sekolah dari dulu hingga kini terasa flat alias monoton. Peserta didik diberikan kertas soal dan lembar jawaban yang membuat tegang dan mudah bosan ketika kegiatan evaluasi berjalan. Kasus kecurangan seperti mencontek menjadi leluasa dilakukan peserta didik sehingga dapat menimbulkan kondisi kelas yang tak lagi kondusif. Berdasar kejadian tersebut, tujuan kegiatan evaluasi yang berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik selama kegiatan pembelajaran tidak bisa didapat pendidik secara valid.

Hal seperti itu juga dialami di SMAN 2 Probolinggo khususnya kelas X dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidik seringkali merasa kewalahan dalam melakukan evaluasi pada murid-muridnya dan hasil yang didapat tidak memuaskan, menyebabkan tujuan kegiatan pembelajaran tidak tercapai.

Dengan berbagai permasalahan di atas peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang mampu mengubah pemikiran/mindset peserta didik ketika

menghadapi proses evaluasi dan membuat efisien ketika pengerjaan. Media evaluasi yang ingin peneliti kembangkan berbasis *Wondershare Quiz Creator* dimana pada aplikasi ini terdapat banyak opsi jenis soal bagi guru untuk berkreasi agar menjadi lebih menarik. Aplikasi inipun dapat secara fleksibel digunakan karena mudah di-*copy* untuk dibagikan pada peserta didik. Analisis hasil evaluasi pun dapat disajikan setelah pengerjaan soal sebagai bahan belajar kemudian hari.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana model spesifikasi media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 2 Probolinggo?
2. Bagaimana implikasi pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 2 Probolinggo?
3. Apa kendala dan bagaimana solusi dalam pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 2 Probolinggo?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasar rumusan masalah tersebut, maka peneliti bertujuan untuk mengembangkan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan model spesifikasi media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 2 Probolinggo.
2. Untuk mendeskripsikan implikasi pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 2 Probolinggo.
3. Untuk mendeskripsikan kendala dan solusi dalam pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMAN 2 Probolinggo.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* diharapkan bisa menjadi opsi pada proses evaluasi pembelajaran PAI untuk siswa-siswa di kelas X SMAN 2 Probolinggo. Adapun manfaat yang diharapkan dalam pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows diantaranya:

a) Bagi Siswa

Peneliti berharap dengan adanya media evaluasi ini dapat mempermudah dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses evaluasi pembelajaran PAI.

b) Bagi Guru

Peneliti berharap dengan adanya media evaluasi ini dapat menjadi alternatif baru dalam proses evaluasi dan menjadi acuan yang tepat dalam menilai hasil belajar para siswanya.

c) Bagi Pengembang

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian mendatang dan bisa memberi wawasan baru dalam proses evaluasi pembelajaran PAI di kelas.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media evaluasi pembelajaran *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows dalam pembelajaran PAI ini yaitu:

- a. Media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows dapat membantu peningkatan efektifitas proses evaluasi pembelajaran.
- b. Media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows dapat menumbuhkan minat dan perhatian siswa dalam proses pengerjaan soal-soal ketika evaluasi.
- c. Media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows menjadi alternatif baru yang mutakhir untuk bahan evaluasi pembelajaran PAI.

F. Spesifikasi Produk

Pengembangan ini menghasilkan produk bagi pendidik dan peserta didik berupa media evaluasi, adapun medianya berbentuk media *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses evaluasi dengan detail spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media yang dikembangkan merupakan sejenis aplikasi dengan banyak opsi jenis soal di dalamnya.
- b. Penggunaan media ini bersifat offline, ada opsi untuk online.

- c. Soal-soal dalam aplikasi yang diterima oleh peserta didik dapat bersifat acak, sehingga hal ini dapat menyulitkan peserta didik dalam melakukan tindak kecurangan pada proses evaluasi pembelajaran.
- d. Hasil nilai siswa dan analisisnya dapat dilihat secara langsung baik oleh peserta didik maupun guru setelah pengerjaan soal selesai.

G. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun diterbitkan	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Nur 'Ainul Badi'ah, Pengembangan Media Evaluasi Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis <i>Web Offline</i> (Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan) Berdasarkan SKL 2013 di Madrasah Ibtidaiyah Imami Kepanjen Malang, 2014	Penelitian berjenis pengembangan dengan mengembangkan media evaluasi.	Materi yang dikembangkan, objek sekolah.	Hasil validasi media evaluasi menunjukkan bahwa uji coba ahli desain media pembelajaran meraih 96,6% tingkat kevalidan, tanggapan peserta didik mendapat presentasi kemenarikan sebanyak 97%. Hal ini menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kualifikasi dan

				kemenarikan yang tinggi.
2	Rifka Septiyani, Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Sebagai Latihan Mengikuti DELF B2 untuk Keterampilan Membaca Melalui <i>Wondershare Quiz Creator</i> , 2019	Penelitian berjenis pengembangan R&D, penggunaan media <i>Wondershare Quiz Creator</i> untuk evaluasi pembelajaran.	Objek penelitian pada mahasiswa, materi yang diujikan adalah soal DELF B2	Produk ini telah diujicobakan dan mendapat penilaian baik dari responden, namun indikator berupa keserasian background dengan tema teks perlu dibaiki.
3	Latifah Larasati, Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 1 Wates, 2018	Penelitian pengembangan R&D pada media evaluasi pembelajaran.	Media evaluasi yang digunakan, objek sekolah, materi yang dikembangkan.	Media pembelajaran kartu Uno dinyatakan layak menjadi alat evaluasi pembelajaran ekonomi. Hal ini dinilai dari uji ahli materi, ahli media, tanggapan peserta didik dengan rata-rata skor di atas 4 sehingga masuk kriteria sangat baik.
4	Pramyta Manda Sari, Penggunaan Media	Penggunaan media interaktif	Jenis penelitian PTK, tujuan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media

	<p>Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> Untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri Arjasa Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Jenis Produk Dalam Bursa Efek), 2012</p>	<p><i>Wondershare Quiz Creator.</i></p>	<p>penerapan media, objek sekolah.</p>	<p><i>Wondershare Quiz Creator</i> dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa. Ini dibuktikan pada skor rata-rata motivasi belajar pada siklus I meningkat menjadi 2,87 yang termasuk kategori cukup.</p>
5	<p>Wan Muhammad Gustiawan Iqbal, Pengembangan Media Alat Evaluasi Berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> Pada Materi Koloid Kelas XI di SMA</p>	<p>Penelitian pengembangan R&D, media yang digunakan.</p>	<p>Objek sekolah, materi yang dikembangkan.</p>	<p>Alat evaluasi yang dikembangkan yakni <i>Wondershare Quiz Creator</i> layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hasil analisis validasi ahli materi dan ahli</p>

	Koperasi Pontianak, 2017			media menunjukkan penilaian 83,98% dan 90,69%.
--	-----------------------------	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini memang terdapat beberapa kesamaan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Namun, dalam variabel lain juga terdapat perbedaan dengan penelitian terdahulu, seperti tujuan pengembangan media, objek penelitian, dan mata pelajaran yang dikembangkan oleh peneliti lakukan.

H. Definisi Istilah

Peneliti memberi pembahasan dan pembatasan dalam istilah yang berkaitan dalam judul penelitian, yakni:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam suatu bentuk fisik tertentu. Proses ini meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi, metode, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.⁶

2. Media

Secara harfiah, media berasal dari kata *medians* dari bahasa latin dan berarti “perantara atau pengantar”. Sedangkan menurut bahasa Arab, media disebut pengantar *وسائط* atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁷

⁶ Widya Rahmawi, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X MAN Malang II Kota Batu*, Skripsi, Malang:UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015

⁷ Abdul Hamid, dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media* (Yogyakarta, UIN Malang Press, 2008), hal. 168

3. Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian keseluruhan dari sebuah proses pembelajaran. Dalam mengukur efektifitas pelaksanaan pembelajaran dapat diukur dari dua aspek, yakni: (1) bukti-bukti empirik hasil belajar murid yang dihasilkan dari sistem pembelajaran, dan (2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak peran media pada keberhasilan proses pembelajaran tersebut.⁸

4. *Wondershare Quiz Creator*

Dalam pembelajaran, media dapat digunakan sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik kepada murid dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. *Wondershare Quiz Creator* merupakan sebuah software yang dapat dipakai untuk membuat soal dalam evaluasi pembelajaran berbasis TI.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti akan menggunakan media kuis untuk menumbukan semangat peserta didik dalam melakukan evaluasi belajar.

⁸ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor, Ghalia Indonesia, 2011), hal. 143

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Evaluasi

1. Pengertian Media Evaluasi

Pada proses pelaksanaan pembelajaran telah diatur tahapan-tahapan tertentu agar mencapai hasil yang diharapkan. Tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran diantaranya meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.⁹ Prosedur pembelajaran diawali dengan memulai pelajaran, mengelola kegiatan belajar mengajar, manajemen siswa, waktu, fasilitas pembelajaran, melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran, dan mengakhiri pembelajaran.¹⁰ Secara sederhana, kegiatan pembelajaran dapat dideskripsikan ke dalam tiga kegiatan utama yaitu membuka pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan menutup serta evaluasi pembelajaran.

Evaluasi merupakan usaha memperoleh informasi tentang perolehan belajar siswa baik dari pengetahuan, proses, hasil pembelajaran dan sikap. Hal ini dapat digunakan pendidik dalam memperbaiki dan menentukan strategi belajar yang tepat untuk berikutnya. Dalam mengukur efektifitas pelaksanaan pembelajaran dapat diukur dari dua aspek, yakni: (1) bukti-bukti empirik hasil belajar murid yang dihasilkan dari sistem pembelajaran,

⁹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 104

¹⁰ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2000), hal. 120

dan (2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak peran media pada keberhasilan proses pembelajaran tersebut.¹¹

Secara harfiah, media berasal dari kata *medians* dari bahasa latin dan berarti “perantara atau pengantar”. Sedangkan menurut bahasa Arab, media disebut pengantar وسائل atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹²

Untuk memperoleh soal evaluasi yang baik maka perlu dilakukan penilaian dari berbagai aspek. Diantara aspek atau kriteria soal yang baik adalah dinilai dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Aspek validitas soal digunakan untuk mengukur sejauh mana dukungan suatu butir soal terhadap nilai total. Lalu aspek reliabilitas soal dianggap baik apabila alat ukur tersebut memiliki konsistensi pada tingkatan yang sama. Selanjutnya aspek tingkat kesukaran soal adalah untuk menguji apakah tiap butir soal itu tergolong sukar, sedang, atau mudah. Cara menghitungnya adalah membandingkan jumlah siswa yang menjawab benar pada soal tersebut dengan jumlah seluruh siswa yang menjawab butir soal. Rumus yang digunakan dalam menentukan tingkat kesukaran ialah:

$$TK = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

TK = Tingkat Kesukaran

¹¹ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor, Ghalia Indonesia, 2011), hal. 143

¹² Abdul Hamid, dkk., *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media* (Yogyakarta, UIN Malang Press, 2008), hal. 168

B = Jumlah siswa yang menjawab benar

N = Jumlah siswa peserta tes

Interpretasi tingkat kesukaran dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kategori
$0,00 \leq TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah

Daya pembeda soal adalah untuk mengukur sejauh mana kemampuan sebuah butir soal dalam membedakan antara siswa yang menjawab benar dan siswa yang menjawab salah. Untuk menghitung daya pembeda maka caranya dengan memisahkan sebanyak 27% nilai siswa dari urutan atas serta urutan bawah agar dapat diklasifikasikan menjadi siswa kelompok atas dengan siswa kelompok bawah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah:

$$Dp = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan:

Dp = Indeks Daya Pembeda

Ba = Jumlah siswa kelompok atas menjawab benar

Ja = Jumlah siswa kelompok atas

Bb = Jumlah siswa kelompok bawah menjawab benar

Jb = Jumlah siswa kelompok bawah

Interpretasi nilai daya pembeda dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2.2 Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kategori
$D_p \leq 0,00$	Sangat Rendah
$0,00 < D_p \leq 0,20$	Rendah
$0,20 < D_p \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D_p \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D_p \leq 1,00$	Sangat Baik

2. Tujuan Media Evaluasi Pembelajaran

Menurut istilah, evaluasi pendidikan diartikan sebagai proses kegiatan yang bertujuan menentukan kemajuan pendidikan, daripada tujuan untuk usaha mencari umpan balik demi menyempurnakan pendidikan. Evaluasi pendidikan menurut pendapat Gerald W. Brown dan Edwin Wandt (1997) yaitu: *evaluation refer to the act or process to determining the value of something* (sebuah usaha atau proses untuk menentukan nilai dari sesuatu).

Dapat disimpulkan dari pendapat Gerald W. Brown dan Edwin Wandt tentang definisi evaluasi pendidikan adalah evaluasi pendidikan merupakan sebuah kegiatan atau proses yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan nilai dari segala suatu dalam dunia pendidikan (yaitu apa yang telah dilaksanakan selama di lapangan pendidikan).

Sementara evaluasi media pembelajarn yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dalam pengajaran dapat membantu mencapai tujuan tersebut.

3. Ciri-ciri Keefektifan Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar juga merupakan proses komunikasi. Dalam hal ini, guru dan siswa saling bertukar ide dan pikiran dalam mengembangkan pengertian serta wawasan. Tak jarang dalam komunikasi tersebut sering terjadi mis dan penyimpangan yang mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien.

Oleh karena itu, maka diperlukan sebuah usaha yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yakni salah satunya kemahiran dalam penggunaan media yang terhubung dengan proses pembelajaran. Sebab diantara fungsi media dalam pembelajaran adalah membantu tingkat penerimaan informasi dan keserasian komunikasi. Adapun beberapa kriteria yang menjadikan media itu dapat berfungsi secara efektif adalah seperti berikut, menurut pemaparan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai:

- a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, artinya media yang dipilih sesuai dengan tujuan instruksional yang sudah ditetapkan.
- b) Dukungan pada isi bahan ajar, artinya bahan pelajaran yang bersifat konsep, prinsip, generalisasi, dan fakta membutuhkan suport media agar peserta didik lebih mudah memahaminya.
- c) Kemudahan dalam mendapat media, artinya media mudah ditemukan dan digunakan.
- d) Tersedianya waktu dalam penggunaan, sehingga efektifitas media dapat terpenuhi dalam proses mengajar.

- e) Keterampilan pendidik dalam menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.
- f) Keselarasan dengan taraf berpikir peserta didik, sehingga maksud yang terdapat dalam media mudah dimengerti.

B. Wondershare Quiz Creator

1. Pengertian Wondershare Quiz Creator

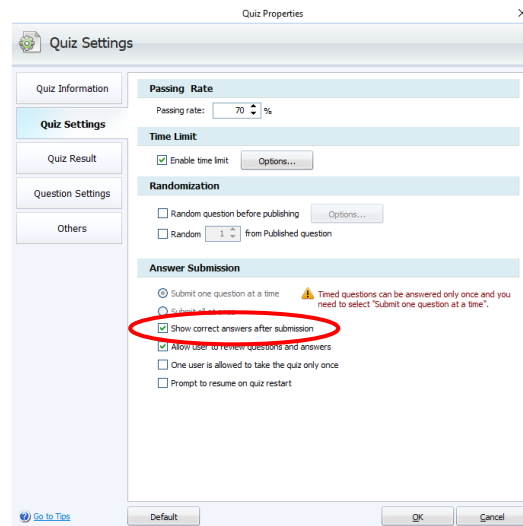
Wondershare Quiz Creator adalah sebuah *software* untuk membuat soal, tes, atau kuis secara online. Dalam penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sangatlah mudah karena tampilannya yang *user friendly*/mudah digunakan sehingga ketika kita memanfaatkannya dalam membuat media soal atau kuis tak terlalu sulit untuk mengoperasikan. Hasil tes yang disusun dengan *software* ini dapat dijalankan melalui web browser. Banyak sekali pilihan atau jenis soal yang dapat dibuat melalui aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini, contohnya seperti pilihan ganda (*multiple choice*), soal benar/salah (*true/false*), menjodohkan (*matching*), beberapa tanggapan (*multiple response*), mengisi jawaban (*fill in the blank*), soal esai (*short essay*), dan masih banyak lagi. Apalagi dalam aplikasi *Wondershare Quiz Creator*, pada soal atau jawaban dapat disisipkan gambar ataupun video flash untuk menunjang pemahaman siswa dalam pengerjaan evaluasi.

2. Fitur Yang Ada Dalam Aplikasi Wondershare Quiz Creator

Kemudahan penggunaan dan tampilan yang *user friendly* adalah hal menarik yang ditawarkan *Wondershare Quiz Creator*. Namun ada beberapa fasilitas lainnya yang dihasilkan, diantaranya yaitu:

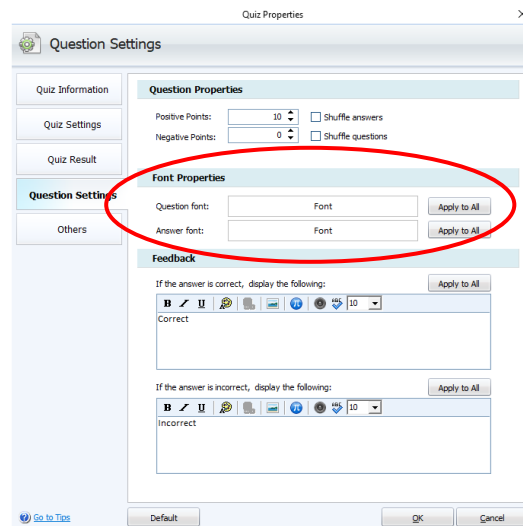
- a) Dukungan untuk menampilkan *score* setelah peserta tes mengerjakan soal.

Gambar 2.1 Fitur WQC Tampilkan *Score*



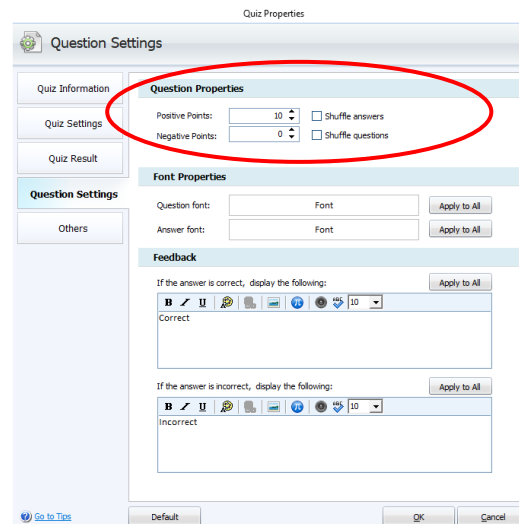
- b) Dukungan untuk merubah jenis huruf pada soal dan jawaban

Gambar 2.2 Fitur WQC Merubah *Font*



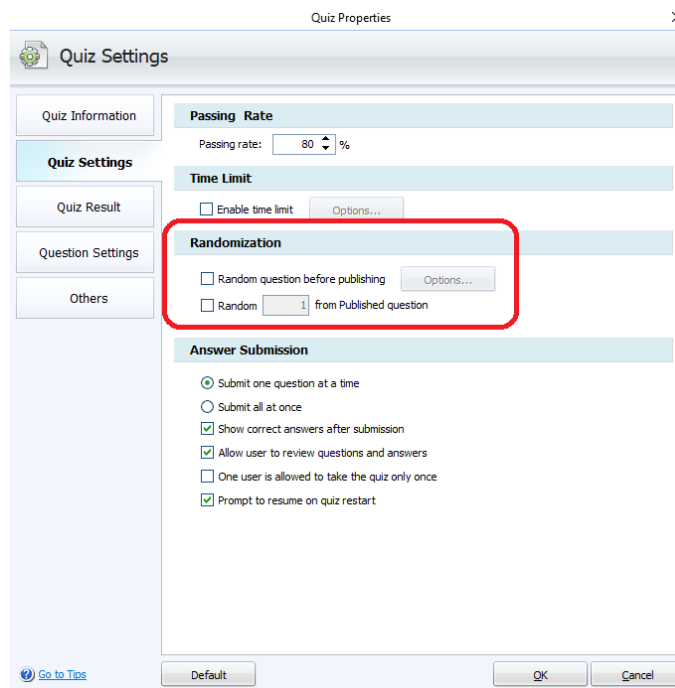
c) Fasilitas untuk mengatur poin tiap soal

Gambar 2.3 Fitur WQC Poin Soal



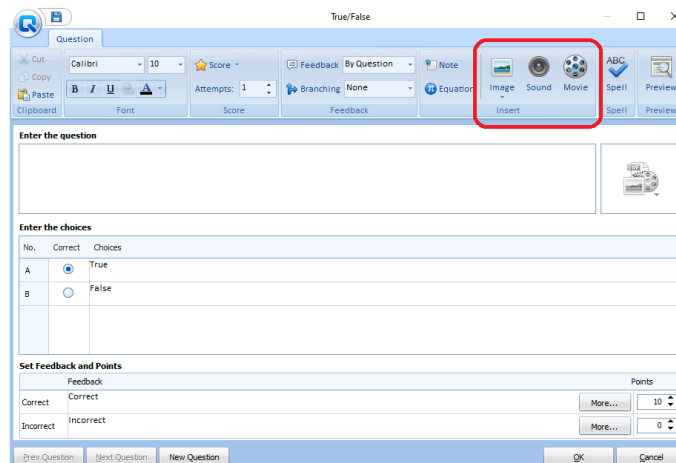
d) Dukungan pembuatan soal agar *random* (mengacak urutan nomor soal)

Gambar 2.4 Fitur WQC Acak Urutan Soal



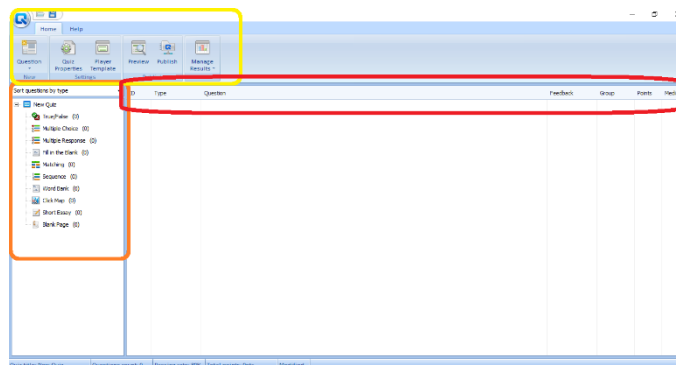
- e) Dukungan penambahan gambar, video, dan audio pada soal

Gambar 2.5 Fitur WQC Input Gambar, Video, Audio



- f) Pilihan berbagai jenis soal, tampilan menu sederhana, dan fasilitas lainnya

Gambar 2.6 Fitur WQC Opsi Jenis Soal



C. Pembelajaran PAI

1. Pengertian Pembelajaran PAI

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan manusia (*man centered*), bukan sekedar memindahkan dari satu otak ke kepala-kepala lain atau dari mesin ke tangan. Pendidikan lebih

daripada itu, yakni menjadikan manusia mampu untuk bersiap menghadapi masa depan dengan mengerahkan kemampuan diri sendiri dan daya pikir, dzikir, dan daya ciptanya.¹³ Melihat peran penting pendidikan bagi kehidupan manusia, maka Islam sebagai agama yang rahmatan lil ‘alamin juga memberikan perhatian serius pada pendidikan guna kelangsungan hidup manusia. Jika dilaksanakan dengan baik, maka pendidikan akan memberikan manfaat serta hikmah bagi manusia dan seluruh alam semesta.

Definisi Pendidikan Agama Islam seperti dikemukakan Hawi bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat demi terwujudnya kesatuan nasional. Adapaun pendapat Muhaimin yakni, Pendidikan Agama Islam adalah upaya mendidikkan agama atau ajaran agama Islam dan nilai-nilai di dalamnya menjadi pandangan serta sikap hidup seseorang.

Dari pendapat-pendapat di atas, maka dapat diambil pengertian bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya dalam menanamkan sesuatu secara terus menerus (berkelanjutan/kontinyu) antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan akhir yakni manusia yang berakhlakul karimah dan bekepribadian sempurna (*insan kamil*). Dimana ada tujuan dalam dimensi

¹³ Suyatno, “Dekonstruksi Pendidikan Islam Sebagai Subsistem Pendidikan Nasional”, *Jurnal Pendidikan Islam, Volume IV, No. 1*, (Juni 2015), hal. 73

vertikal dan dimensi horizontal. Dimensi vertikal yang dimaksud adalah manusia sebagai hamba Tuhan dan dimensi horizontal bermakna manusia sebagai makhluk individu dan sosial.

Aktivitas mendidikan ajaran agama Islam bertujuan untuk membantu seseorang maupun sekelompok anak didik dalam menanamkan dan menumbuhkembangkan nilai-nilai dan ajaran Islam sebagai pandangan hidup mereka. Secara khusus, tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah umum ialah membentuk peserta didik yang bertakwa, yakni manusia yang taat kepada Allah dalam melaksanakan ibadah dengan pembinaan kepribadian sebagai seorang muslim yang berakhlakul karimah.

Dalam proses menanamkan pemahaman peserta didik terhadap Pendidikan Agama Islam dibutuhkan berbagai pendekatan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebab inti dalam proses pembelajaran adalah sejauh mana peran pendidik untuk memberikan kesempatan pada peserta didiknya agar proses belajar menjadi efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.¹⁴ Namun, ternyata tidak semua proses ini dapat tercapai karena salah satunya metode yang kurang tepat dalam proses pembelajaran PAI. Terkadang guru menganggap bahwa metode yang dipakai telah tepat, namun kenyataannya hasil pembelajaran pada peserta didik belum tercapai. Pemilihan metode belajar mengajar masih kurang mendapatkan perhatian dari guru sehingga

¹⁴ Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung, Sinar Baru, 2010), hal.

peserta didik masih belum bisa menerapkan apa yang telah diajarkan oleh gurunya.

Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sejatinya adalah sebuah mata pelajaran yang begitu penting dalam kehidupan tiap manusia, khususnya seorang muslim. Dalam pembelajaran PAI ini peserta didik diajarkan bagaimana dirinya mengembangkan pikiran, menata perilaku, mengatur emosional, dan peranannya sebagai hamba Allah dan juga dengan dunia serta manusia lainnya. Manusia tidak akan mengetahui ajaran Islam dengan sendirinya tanpa melalui sebuah proses pembelajaran.

2. Tujuan Pelajaran PAI

Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam menurut Arifin adalah untuk menumbuhkan kepribadian manusia yang menyeluruh dengan melatih kejiwaan, penalaran, kecerdasan otak, indra tubuh dan perasaan.

Pendapat tersebut selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Nizar seperti berikut, bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam adalah membentuk kepribadian muslim yang dibagi menjadi dua macam:

a) Kepribadian kemanusiaan (basyarah)

Pada kepribadian ini terbagi lagi menjadi dua, yakni (1) kepribadian individu, merupakan ciri khas bagaimana seseorang bertindak dan bersikap dan (2) kepribadian *ummah*, merupakan ciri khas umat muslim dalam bersikap dan bertingkah laku.

b) Kepribadian kewahyuan (samawi)

Kepribadian ini dibentuk atas dasar dan petunjuk wahyu, seperti bagaimana beribadah kepada Allah SWT. yang telah dijelaskan dalam:

﴿ وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴾

“Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku.” (Al-Qur’an, Az-Zariyat [51]:56)¹⁵

3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran PAI yang dimaksud adalah materi dalam buku mata pelajaran PAI dan BP edisi revisi 2017 kelas X semester dua, yaitu tema IX (Aku Selalu Dekat dengan Allah Swt.) dan X (Nikmatnya Mencari Ilmu dan Indahnnya Berbagi Pengetahuan).

¹⁵ Tim Kemenag RI, *Al-Qur’an dan Terjemahannya* (Bandung, Al-Mizan Publishing House, 2010), hal. 524

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan sebuah jenis penelitian pengembangan dalam pendidikan yang berfokus pada produk. Penelitian *Research & Development* adalah metode atau strategi penelitian yang ampuh dalam memperbaiki sebuah praktek,¹⁶ demikian menurut Nana Syaodi. Agar dapat menciptakan produk yang berfungsi secara luas maka penelitian bersifat analisis kebutuhan dan supaya dapat berfungsi di masyarakat maka dilakukan pengujian keefektifan produk. Sehingga penelitian dan pengembangan bersifat bertahap (longitudinal).¹⁷

Penelitian pengembangan merupakan bentuk upaya penelitian dalam meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari proses ataupun hasil akhir. Dengan demikian penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* dalam pelajaran PAI di SMAN 2 Probolinggo sejalan dengan tujuan penelitian ini. Penelitian pengembangan merupakan proses pengembangan atau penyempurnaan produk yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan tidak selalu harus berbentuk hardware atau perangkat keras seperti modul, buku, alat pembelajaran di lab atau kelas, tetapi juga dapat berbentuk software (perangkat lunak) seperti

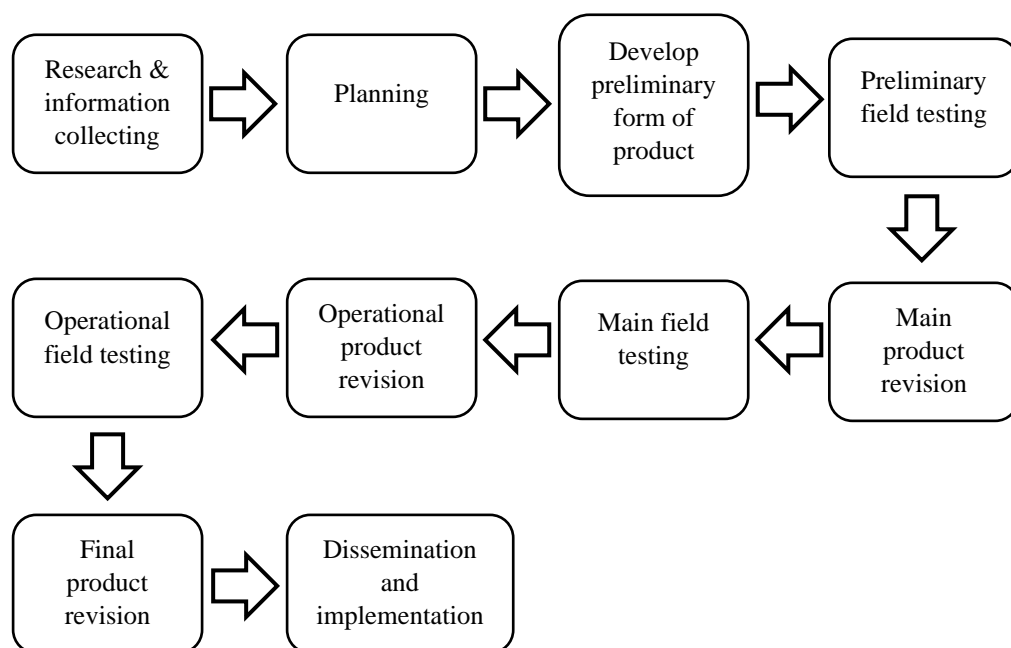
¹⁶ Nana Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Renaja Rosdakarya, 2007) hal. 164

¹⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2011) hal. 297

aplikasi untuk mendukung pelajaran, mengolah data kelas, model pelatihan, evaluasi, atau bimbingan bagi elemen pendidikan.¹⁸

Model pengembangan yang dilakukan peneliti mengacu pada pengembangan oleh Borg dan Gall. Peneliti menganggap model tersebut cocok digunakan dalam penelitian ini karena efektif dalam proses mengembangkan media yang dilakukan. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran, diantaranya:¹⁹

Gambar 3.1 Bagan Langkah-Langkah Pengembangan Borg dan Gall



1. *Research and Information Collecting* (Pengumpulan Literatur)

Pada langkah ini dilakukan penelitian skala kecil dan menentukan standar laporan yang dibutuhkan. Analisis kebutuhan terkait dengan urgensi

¹⁸ Sutomo, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, PTK, R&D* (Surakarta: Fairuz Media, 2010) hal. 183

¹⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010) hal. 196

pengembangan produk dan kesiapan SDM yang kapabel dan waktu yang cukup untuk pengembangan. Studi literatur dijalankan untuk mengenali sementara pada produk yang akan dikembangkan dan informasi-informasi lain yang bersangkutan. Adapun riset skala kecil dilakukan agar dapat diketahui perihal tentang produk yang akan dikembangkan.

2. *Planning* (Perencanaan)

Langkah ini merupakan penyusunan rencana-rencana dalam penelitian, antara lain seperti rumusan tujuan penelitian yang ingin dicapai, kebutuhan yang diperlukan, desain atau langkah-langkah penelitian, dan rencana pengujian lingkup kecil.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Bentuk Produk Awal)

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan desain produk yang ingin dikembangkan, menentukan sarana prasarana yang diperlukan ketika proses penelitian pengembangan, penentuan tahapan uji desain lapangan, dan mendeskripsikan tugas-tugas pihak yang terlibat. Dalam tahap ini termasuk pengembangan bahan pelajaran, proses dan instrumen evaluasinya.

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

Tahap ini dilakukan uji awal desain produk secara terbatas, misalkan pada satu hingga tiga sekolah atau 6 hingga 12 guru (sebagai subjek). Angket, wawancara, dan kuisisioner diadakan selama pengujian. Data dan kuisisioner yang terkumpul akan dianalisis untuk evaluasi.

5. *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba)

Pada tahapan ini dilakukan perbaikan atas produk awal berdasarkan analisis data dan kuisioner yang didapat ketika uji terbatas. Perbaikan dan penyempurnaan produk lebih bersifat kualitatif sehingga sifatnya perbaikan internal.

6. *Main Field Testing* ((Uji Lapangan Produk Utama)

Pengujian ini bersifat lebih luas mencakup uji efektivitas desain produk. Hasil pengujian adalah didapatkannya desain produk yang efektif dari sisi metodologi maupun substansi. Pada uji ini dilakukan lima hingga 15 sekolah dengan subjek sekitar 30-100 subjek. Pengumpulan data dilakukan untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah implementasi.

7. *Operational Product Revision* (Revisi Produk)

Langkah ini merupakan tahapan penyempurnaan pada produk yang telah diuji kan secara luas dari hasil uji lapangan utama. Perbaikan tahap kedua ini akan lebih menyempurnakan produk yang dikembangkan. Berbeda dengan perbaikan pertama yang hanya menggunakan pendekatan kualitatif, maka pada tahap perbaikan kedua ini ditambahkan evaluasi dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan adalah hasil pre-test dan post-test.

8. *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Skala Luas/Kelayakan)

Pada tahapan ini sebaiknya uji coba dilakukan pada skala besar. Aspek yang diuji meliputi uji efektifitas dan adaptabilitas desain produk yang menyertakan pengguna produk. Sampel yang dipakai misalnya 10 hingga

30 sekolah dengan jumlah subjek 40 hingga 200 guru/siswa. Saat pengujian, dikumpulkan pula data wawancara, angket, dan observasi yang nantinya dianalisis.

9. *Final Product Revision* (Revisi Produk Final)

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk pengembangan yang efektifitasnya bisa dipertanggungjawabkan dan dapat diandalkan. Revisi produk didasarkan berdasar saran atau hasil data uji kelayakan skala luas.

10. *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Implementasi)

Diseminasi adalah kegiatan untuk mensosialisasikan produk hasil pengembangan kepada forum-forum profesional dan implementasi terhadap praktek pendidikan. Pendistribusian produk dilakukan secara komersial dan harus terlebih dahulu melalui tahap *quality control*. Adapaun monitoring tetap perlu dilakukan setelah produk sampai kepada publik untuk memperoleh masukan dalam meningkatkan kualitas produk.

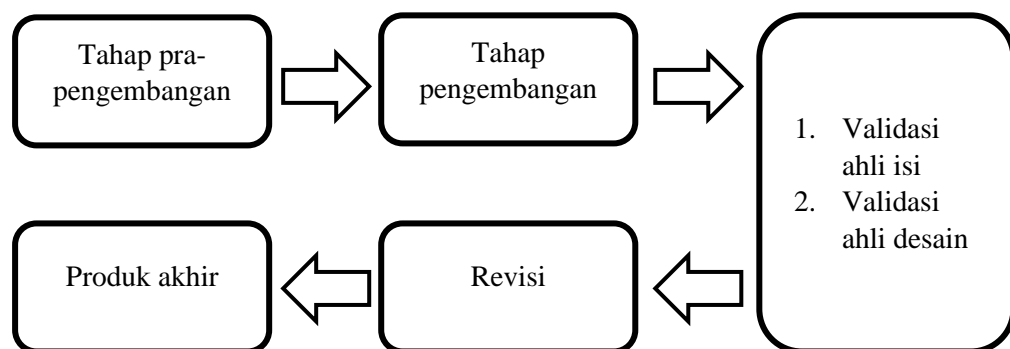
Demikian tahapan-tahapan pengembangan produk menurut Borg dan Gall, namun peneliti akan membatasi langkah-langkah penelitian ini. Peneliti hanya akan melakukan hingga tahap uji coba terbatas. Uji terbatas yang dimaksud adalah uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk. Hal ini dilakukan karena estimasi waktu dan biaya yang disesuaikan dengan kemampuan peneliti. Jadi, mulai tahaan revisi produk utama hingga tahap diseminasi dan implementasi mungkin akan dilanjutkan dalam penelitian mendatang.

Seperti dijelaskan sebelumnya, penelitian yang dilakukan ini berupa pengembangan media guna mengumpulkan data observasi dan uji coba terbatas

mengenai kelayakan media *Wondershare Quiz Creator* sebagai salah satu alat evaluasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dari langkah-langkah yang dikemukakan oleh Borg dan Gall tersebut, maka peneliti akan melakukan empat tahap dalam penelitian, yakni tahap pra-pengembangan, tahap pengembangan, tahap validasi, tahap revisi produk. Berikut bagan pengembangan hasil adaptasi peneliti:

Gambar 3.2

Bagan Prosedur Pengembangan Borg dan Gall Adaptasi Peneliti



B. Prosedur Pengembangan

Peneliti mengadaptasi langkah penelitian dari model Borg dan Bogall menjadi empat tahapan. Berikut adalah tahapan-tahapan yang telah diadaptasi oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini:

1. Tahap Pra-Pengembangan Produk

Tahapan pertama ini bertujuan untuk mencari informasi dan mempelajari lebih dalam tentang karakteristik materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Hal lain yang dikumpulkan seperti bahan materi untuk kebutuhan merancang media, mengkaji kurikulum, dan melakukan studi lapangan khususnya mengidentifikasi karakter belajar siswa.

2. Tahap Pengembangan Produk

Pengembangan media yang dilakukan adalah media pembelajaran yang interaktif, bukan hanya memperkenalkan konsep. Selain itu, dalam pengembangan materi peneliti akan berkonsultasi dengan guru kelas XI SMAN dan pihak-pihak yang kompeten dalam PAI. Diantara rangkaian prosesnya adalah merapikan susunan isi dan struktur media, menyusun kegiatan belajar, mengintegrasikan media pembelajaran dengan media interaktif, dan menyusun perangkat evaluasi.

3. Tahap Validasi dan Revisi

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan awal dari apa yang telah dilakukan pada tahap pengembangan serta dapat digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk media pembelajaran. Pada tahap ketiga ini ada dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Dalam melakukan validasi maka peneliti berkonsultasi dengan guru, ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi. Kemudian, barulah dilakukan uji coba lapangan untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang dibuat.

4. Tahap Uji Lapangan

Kegiatan pada tahap ini dilakukan guna memperbaiki atau menyempurnakan terhadap draf awal produk bersumber data/informasi dari para ahli dan peserta didik. Media pembelajaran disebut valid bila tidak ada revisi yang perlu dilakukan pada produk, namun apabila belum dikatakan valid maka perlu direvisi dahulu untuk mejadi produk pengembangan akhir.

C. Uji Coba

Uji coba pada produk dilaksanakan agar memperoleh informasi yang akurat dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk yang dihasilkan. Namun sebelum dilakukan uji coba, produk dikonsultasikan dahulu kepada beberapa ahli, terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi. Lalu setelah tahap konsultasi, guru PAI kelas X akan memberi tanggapan dan penilaian pada produk yang dikembangkan.

1. Desain Uji Coba

Bentuk desain uji coba dalam penelitian ini adalah uji coba pembelajaran PAI pada pengguna produk yakni guru dan siswa. Adapaun uji coba ini mencakup isi dan desain produk. Tujuan dari uji coba ini untuk mendapatkan data ataupun penilaian dari validator, sehingga dapat dijadikan dasar dalam memperbaiki serta menyempurnakan produk. Tingkat kevalidan dan kemenarikan media dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu:

a) Tahap Konsultasi

Beberapa kegiatan pada tahap ini yaitu:

- 1) Pemberian saran dan pendapat dari dosen pembimbing mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.
- 2) Revisi media pembelajaran berdasarkan saran pembimbing.

b) Tahap Validasi

Beberapa kegiatan pada tahap validasi antara lain, yakni:

- 1) Para ahli dari ahli evaluasi, ahli materi, dan ahli media memberi pendapat, masukan, maupun saran pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan
- 2) Pengembang atau peneliti melakukan penarikan angket terbuka untuk analisis data dan mendapatkan saran atau pendapat guna perbaikan dan kelayakan media tersebut.
- 3) Pengembang memperbaiki media pembelajaran atas masukan dan saran yang didapat.

c) Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan akan mengambil tempat dari sebagian kelas X SMAN

2 Probolinggo dan kegiatannya yang dilakukan di antaranya:

- 1) Pengembang melakukan pengamatan pada siswa saat proses pembelajaran dengan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.
- 2) Siswa memberi penilaian pada media evaluasi pembelajaran PAI yang telah dikembangkan.
- 3) Pengembang membuat analisis data dari hasil pengamatan.
- 4) Pengembang melakukan penyempurnaan media evaluasi berdasar hasil analisis data.
- 5) Tahapan uji coba lapangan dilaksanakan terhadap siswa kelas X SMAN 2 Probolinggo dengan memanfaatkan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba adalah validator media evaluasi pembelajaran PAI dengan terdiri dari dua orang dosen atau ahli desain dan ahli materi serta seorang guru pengajar mata pelajaran PAI kelas X SMAN 2 Probolinggo. Adapun kriteria-kriteria tiap validator yaitu:

- a) Dosen validasi atau ahli isi media evaluasi pembelajaran interaktif yakni:
 - 1) Dosen PAI yang berkompeten pada SMAN
 - 2) Memahami tentang proses evaluasi PAI kelas X SMAN
 - 3) Mengetahui kurikulum PAI kelas X SMAN
- b) Dosen validasi atau ahli materi media evaluasi pembelajaran interaktif yakni:
 - 1) Dosen PAI yang berkompeten pada SMAN
 - 2) Memahami konsep materi PAI di SMAN
 - 3) Mengetahui kurikulum PAI kelas X SMAN
- c) Dosen validasi desain dan media evaluasi pembelajaran interaktif yakni:
 - 1) Dosen pengajar mata kuliah pengembangan sumber dan media pembelajaran atau mata kuliah evaluasi pembelajaran.
 - 2) Telah berkompeten dalam membuat desain evaluasi pembelajran.
 - 3) Dosen pernah membuat buku atau modul tentang pelatihan evaluasi atau media pembelajaran.
- d) Guru kelas
 - 1) Guru kelas yang berpengalaman dalam mengajar PAI di SMAN

- 2) Memahami akan kegiatan proses pembelajaran PAI di SMAN
- 3) Memahami kutikulum PAI kelas X SMAN
- e) Siswa kelas X SMAN

Subyek uji coba lapangan dipilih dari kelas X SMAN 2 Probolinggo.

Pemilihan subyek uji coba dikarenakan bahwa guru PAI yang berpartner dengan pengembang mengajar PAI di kelas X dan untuk memudahkan penelitian.

D. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan tes pencapaian hasil belajar peserta didik setelah pemanfaatan media evaluasi dan hasil angket. Data kuantitatif yang terdapat pada tes dan angket yaitu:

1. Penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi pembelajaran mengenai ketepatan elemen media pembelajaran. Ketepatan media pembelajran mencakup: ketepatan isi dan cakupan materi, pengemasan ilustrasi, pemakaian bahasa dan berbagai elemen lain yang dapat menjadikan *Wondershare Quiz Creator* sebagai media yang efektif.
2. Penilaian guru dan peserta didik tentang minat dan kemenearikan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.
3. Hasil ujian peserta didik setelah penggunaan media *Wonderhsare Quiz Creator* hasil produk pengembangan.

Adapun data kualitatif yang diperoleh dari angket ahli dan praktisi pembelajaran berupa:

Keterangan mengenai proses pembelajaran PAI yang didapat dari wawancara dengan guru mata pelajaran PAI di SMAN 2 Probolinggo. Tanggapan, pendapat, maupun saran tentang produk yang diperoleh dari hasil konsultasi atau wawancara dengan ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi pembelajaran serta pengajar PAI di SMAN 2 Probolinggo.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua jenis. Angket pertama digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif berbasis skala *likert* dengan 5 opsi jawaban, sebagai berikut:

1. Skor 1, jika sangat tidak sesuai, sangat tidak tepat, sangat tidak menarik, sangat tidak jelas, sangat tidak mudah.
2. Skor 2, jika kurang sesuai, kurang tepat, kurang menarik, kurang jelas, kurang mudah.
3. Skor 3, jika cukup sesuai, cukup tepat, cukup menarik, cukup jelas, cukup mudah.
4. Skor 4, jika sesuai, tepat, menarik, jelas, mudah.
5. Skor 5, jika sangat sesuai, sangat tepat, sangat menarik, sangat jelas, sangat mudah.

Sedangkan angket kedua digunakan sebagai instrumen pengumpulan data kualitatif berbentuk form pengisian tanggapan dan saran dari validator.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi pembelajaran dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam menyusun isi media evaluasi pembelajaran yang sedang dikembangkan. Setelah hasil analisis tersebut didapat maka akan dipakai sebagai bahan pengembangan media *Wondershare Quiz Creator* pada mata pelajaran PAI.

2. Analisis Deskriptif

Teknik analisis deskriptik bertujuan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi menggunakan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsinya adalah menentukan peringkat nilai pada tiap item penilaian yang bersangkutan.

Rumus penghitungan nilai rata-rata yakni:²⁰

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

Keterangan:

P : Persentase kelayakan (skor yang dicari)

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% : Bilangan konstan

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003) hal.

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Validitas Produk Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat Validitas	Kriteria Kelayakan
85-100 %	Sangat valid	Tidak perlu revisi
69-84 %	Valid	Layak, tidak revisi
53-68 %	Cukup valid	Sebagian revisi
37-52 %	Kurang valid	Perlu revisi
21-36 %	Sangat tidak valid	Revisi total

Berdasarkan tabel penilaian di atas, media evaluasi pembelajaran dikatakan valid atau layak digunakan bila memenuhi syarat 68-100% dari seluruh item yang terdapat di angket penilaian. Maka, pada penelitian dan pengembangan ini media pembelajaran harus memenuhi kriteria valid.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba Media Evaluasi WQC Berbasis Windows

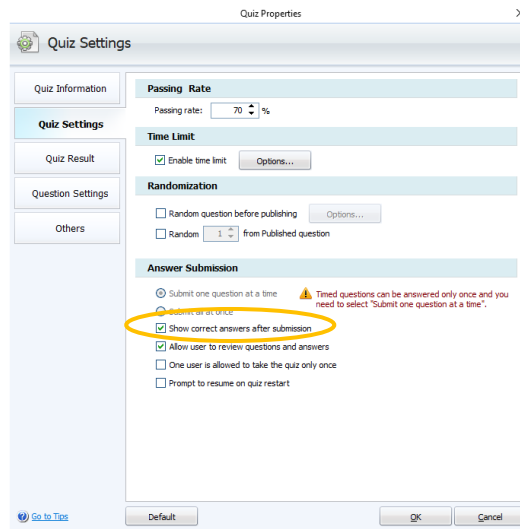
1. Deskripsi Spesifikasi Media Evaluasi Pembelajaran *Wondershare Quiz Creator*

Wondershare Quiz Creator merupakan software atau perangkat lunak yang digunakan untuk membuat soal, tes, atau kuis berbasis web. Pemakaian *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal sangat mudah dan tampilan aplikasinya *user friendly*. Ketika memakainya tidak perlu kemampuan pemrograman yang sulit. Hasil pembuatan kuis/tes dengan aplikasi ini dijalankan pada web browser dan mudah diaplikasikan.

Berbekal media *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun bermacam bentuk maupun level soal yang berbeda. Bentuk soal yang dapat dibuat yaitu, *true/false* (benar/salah), *multiple choice* (pilihan ganda), *multiple response* (beberapa jawaban), *matching* (menjodohkan), *click map* (jawaban gambar), dan lain-lain. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* mampu menunjang minat dan pemahaman siswa dengan fasilitas berupa dapat menyisipkan gambar, suara dan video dalam kuis. Fasilitas lain yang didapatkan dengan menggunakan *Wondershare Quiz Creator* selain tampilan mudah/*user friendly* antara lain:

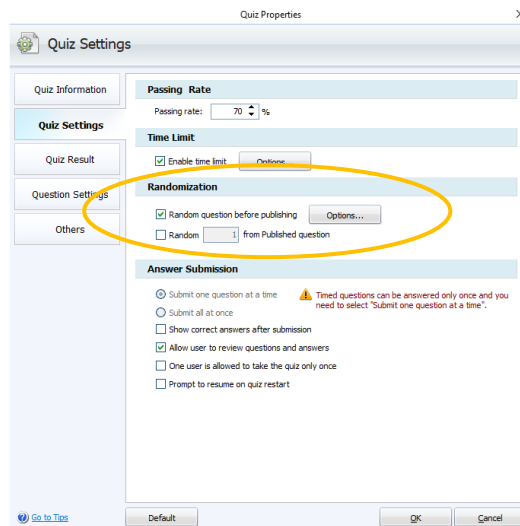
- a. Fasilitas untuk menampilkan hasil tes atau *score* yang diperoleh disertai review jawaban

Gambar 4.1 Fasilitas WQC Menampilkan Hasil Tes



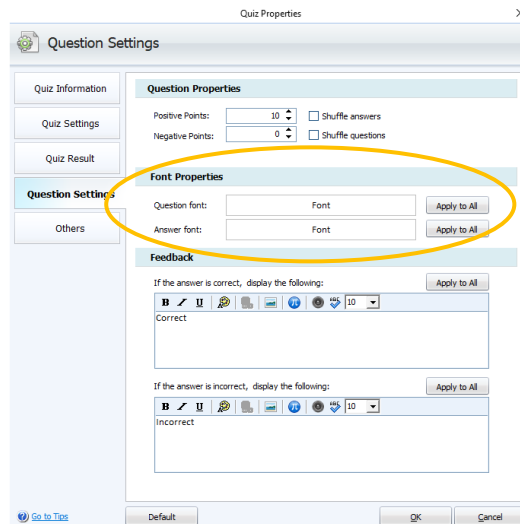
- b. Fasilitas soal acak/random pada soal

Gambar 4.2 Fasilitas WQC Acak Soal



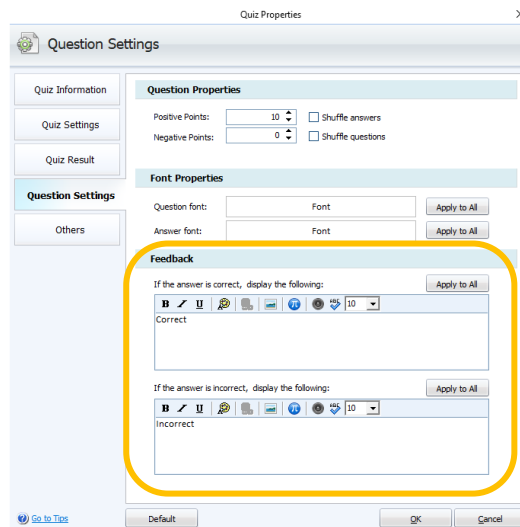
- c. Fasilitas untuk mengganti jenis *font*/huruf pada soal.

Gambar 4.3 Fasilitas WQC Jenis *Font*



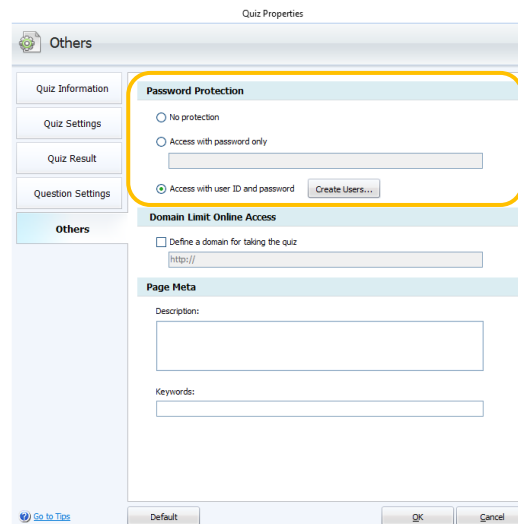
- d. Fasilitas umpan balik/*feedback* setelah pengerjaan soal

Gambar 4.4 Fasilitas WQC Umpan Balik Soal



- e. Fasilitas untuk memproteksi soal dengan *username & password*

Gambar 4.5 Fasilitas WQC User & Password



Gambaran awal dari media *Wondershare Quiz Creator* berbasis web browser adalah seperti di atas, kemudian peneliti melakukan pengembangan media dengan membentuknya menjadi bentuk *flash* berbasis Windows yang dapat dijalankan secara *offline* untuk memudahkan penggunaan peserta ujian. Hasil pengembangan tersebut terdapat pada pembahasan selanjutnya.

2. Pengembangan Produk Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Windows

- a. Analisis instrumen evaluasi pada soal media *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows

Proses penyusunan instrument soal pada media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows memperhatikan aspek-aspek dalam pembuatan soal. Ada empat aspek seperti validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Hasil analisis tingkat kesukaran soal pada media dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

No. Soal	TK (%)	Kategori	No. Soal	TK (%)	Kategori
1	0,27	Sukar	14	0,67	Sedang
2	0,94	Mudah	15	0,64	Sedang
3	0,70	Sedang	16	0,67	Sedang
4	0,94	Mudah	17	0,70	Sedang
5	0,70	Sedang	18	0,27	Sukar
6	0,27	Sukar	19	0,70	Sedang
7	0,70	Sedang	20	0,67	Sedang
8	0,27	Sukar	21	0,91	Mudah
9	0,67	Sedang	22	0,70	Sedang
10	0,70	Sedang	23	0,70	Sedang
11	0,85	Mudah	24	0,94	Mudah
12	0,67	Sedang	25	0,24	Sukar
13	0,70	Sedang			

Dari tabel analisis tingkat kesukaran di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki kategori berbeda-beda, dengan rincian: 5 soal sukar, 15 soal sedang, dan 5 soal mudah. Sedangkan hasil analisis daya pembeda dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.2 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

No. Soal	Dp	Kategori	No. Soal	Dp	Kategori
1	0,56	Baik	14	0,56	Baik
2	0,22	Sedang	15	0,33	Sedang
3	0,67	Baik	16	0,67	Baik
4	0,11	Rendah	17	-0,22	Sangat Rendah
5	0,78	Sangat Baik	18	0,78	Sangat Baik
6	0,56	Baik	19	0,67	Baik

7	0,56	Baik	20	0,44	Baik
8	0,67	Baik	21	0,11	Rendah
9	0,89	Sangat Baik	22	0,22	Cukup
10	0,56	Baik	23	0,00	Sangat Rendah
11	0,22	Rendah	24	0,22	Cukup
12	0,44	Baik	25	0,44	Baik
13	0,44	Baik			

Dari tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki tingkat daya pembeda dengan rincian: 5 soal terkategori rendah hingga sangat rendah dan 20 soal termasuk kategori sedang hingga sangat baik. Untuk perhitungan tingkat kesukaran dan daya pembeda soal dalam media tercantum dalam lampiran.

b. Pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Windows

Seperti penjelasan sebelumnya, media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows dalam bentuk *flash* merupakan pengembangan dari media sebelumnya. Media ini dimanfaatkan untuk mempermudah peserta ujian dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X SMAN 2 Probolinggo.

- 1) Halaman depan media *flash* berbasis Windows dilengkapi instruksi soal dan dapat berjalan secara *offline* di PC.

Gambar 4.6 Pengembangan Halaman Awal



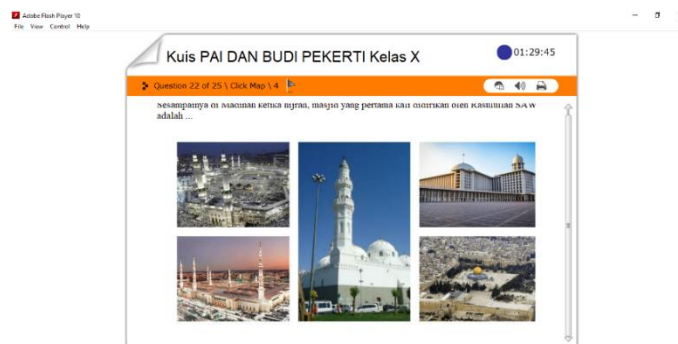
- 2) Halaman depan media dimana peserta ujian perlu memasukkan username dan password sebagai identitas sebelum mengerjakan.

Gambar 4.7 Pengembangan Username & Password



- 3) Penambahan media gambar sebagai alternatif opsi jawaban dalam meningkatkan kemampuan pemahaman/analisa siswa.

Gambar 4.8 Pengembangan Media Gambar



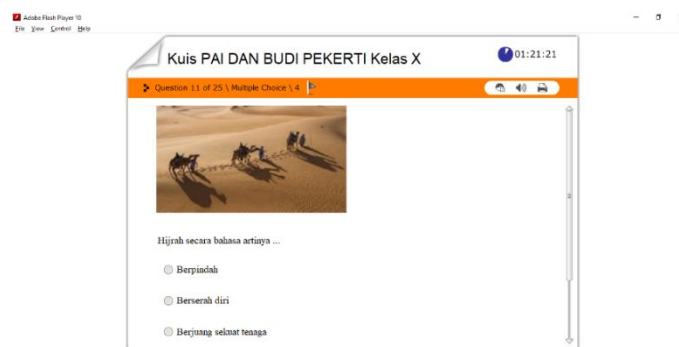
- 4) Jenis soal dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows berupa *Multiple Response* (beberapa jawaban benar). Peserta ujian dapat memilih beberapa jawaban yang dianggap benar dan jika sudah yakin dengan jawaban maka klik “NEXT” untuk dapat berpindah soal.

Gambar 4.9 Pengembangan Soal *Multiple Response*



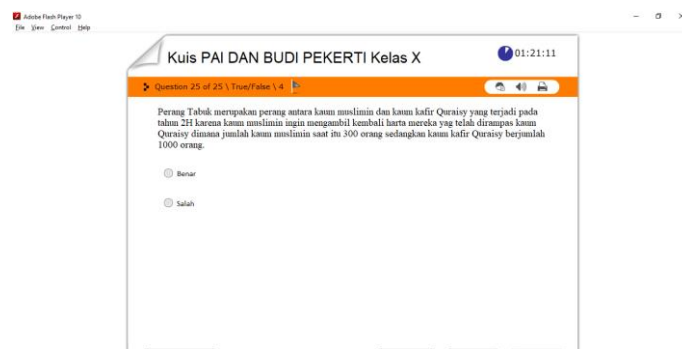
- 5) Jenis soal dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows berupa *Multiple Choice* (pilihan ganda). Peserta ujian dapat memilih satu jawaban yang dianggap paling benar diantara 5 pilihan jawaban dan jika sudah yakin dengan jawaban maka klik “NEXT” untuk dapat berpindah soal

Gambar 4.10 Pengembangan Soal *Multiple Choice*



- 6) Jenis soal dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows berupa True/False (benar/salah). Peserta ujian melihat sebuah pernyataan, lalu menganalisis apakah pernyataan tersebut benar atau salah sebagai jawabannya. Jika sudah yakin dengan jawaban maka klik “NEXT” untuk dapat berpindah soal.

Gambar 4.11 Pengembangan Soal *True/False*



- 7) Jenis soal dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows berupa Click Map (jawaban gambar). Peserta ujian memilih jawaban dengan menganalisa gambar yang dianggap sebagai jawaban benar dengan meng-klik nya.

Gambar 4.12 Pengembangan Soal *Click Map*



B. Analisa Data Hasil Pengembangan Media WQC Berbasis Windows

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut didapat melalui tahapan penelitian yaitu uji validitas ahli dan uji coba lapangan. Data validasi diperoleh melalui evaluasi tiga validator ahli yang melakukan penilaian terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows. Peneliti juga menjadikan guru sebagai sumber informasi dalam proses penelitian. Siswa juga dijadikan sebagai objek validator terhadap media yang mereka gunakan

Dari data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh, sumber data kualitatif berasal dari penilaian tambahan atau masukan dari validator, sedangkan data kuantitatif berupa angket penilaian menggunakan rumus skala Likert. Kriteria pemberian skor dalam angket validator ahli dan siswa sebagai berikut.

Tabel 4.3 Kriteria Pemberian Skor Angket Validasi Ahli & Siswa

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

1. Hasil Validasi Ahli Evaluasi PAI

a. Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli evaluasi ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4

Data Penilaian Ahli Evaluasi Pada Media *Wondershare Quiz Creator*

NO	Kriteria Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria kevalidan	Keterangan
1	Tingkat relevansi media evaluasi dengan kurikulum 2013 di kelas X	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian antara isi latihan dan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan kompetensi dasar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan indikator pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan evaluasi dalam pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian referensi yang digunakan dalam bidang ilmu	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8	Kelengkapan materi dalam media evaluasi <i>Wondershare Quiz Creator</i>	3	5	60	Cukup Valid	Revisi Sebagian
9	Keluasan dan kedalaman isi pada media evaluasi	3	5	60	Cukup Valid	Revisi Sebagian
10	Kesesuaian materi soal dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

11	Soal-soal yang disajikan dalam media evaluasi mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
12	Kejelasan perintah dalam mengerjakan soal-soal	3	5	60	Cukup Valid	Revisi Sebagian
13	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media evaluasi <i>Wondershare Quiz Creator</i> mudah dipahami	3	5	60	Cukup Valid	Revisi Sebagian
14	Tingkat kesulitan latihan soal media evaluasi <i>Wondershare Quiz Creator</i> mudah dipahami	3	5	60	Cukup Valid	Revisi Sebagian
15	Ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	3	5	60	Cukup Valid	Revisi Sebagian
Jumlah		56	75	75	Valid	Tidak Revisi

Berikut persentase tingkat kevalidan media berdasar penilaian ahli evaluasi PAI:

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

$$= \frac{56}{75} \times 100\%$$

$$= 74,6 \%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor total validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal (nilai harapan)

100 : Bilangan konstan

Berdasarkan Tabel 4.4 yang merupakan data hasil penilaian (validasi) ahli evaluasi PAI terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows kelas X SMAN 2 Probolinggo menyatakan sebagian valid dan tidak perlu revisi dan sebagian lagi cukup valid sehingga perlu direvisi sebagian, Menurut perhitungan yang sudah dilakukan secara keseluruhan presentase skor yang dicapai 74,6% yang jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan masuk dalam kriteria “Valid”.

b. Paparan Data Kualitatif

Kemudian data kualitatif ahli evaluasi PAI berasal dari saran dan masukan terhadap media ini dalam bentuk pernyataan terbuka yang ditunjukkan tabel berikut.

Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Evaluasi Terhadap Media WQC

Nama Ahli Evaluasi	Saran dan Masukan
Nuril Huda, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Silahkan berikan petunjuk dalam mengerjakan soal 2. Silahkan disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal 3. Silakan ujicoba soal sebelum masuk ke media 4. Bisa disesuaikan dengan kemampuan siswa

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan dan diganti untuk memperbaiki produk media. Pelaksanaan validasi pada ahli evaluasi PAI dilakukan pada tanggal 11 Juni 2021 oleh Bapak Nuril Huda M,Pd.

2. Hasil Validasi Ahli Materi PAI

a. Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6

Data Penilaian Ahli Materi Pada Media *Wondershare Quiz Creator*

NO	Kriteria Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dalam soal dengan media yang digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Kontekstualitas materi dalam soal mudah dimengerti	3	5	60	Cukup Valid	Revisi Sebagian
4	Kedalaman dan kelengkapan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Kemudahan materi dalam soal untuk dipahami	3	5	60	Cukup Valid	Revisi Sebagian
6	Sistematis, keruntutan, alur yang	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

	logis dan kejelasan materi					
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan soal	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian jumlah soal dengan banyak materi dalam pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9	Materi pelajaran dalam soal dapat di-review ulang	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi minat belajar siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		40	50	80	Valid	Tidak Revisi

Berikut persentase tingkat kevalidan media berdasar penilaian ahli materi:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{40}{50} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor total validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal (nilai harapan)

100 : Bilangan konstan

Berdasarkan Tabel 4.6 yang merupakan data hasil penilaian (validasi) ahli materi terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis

Windows kelas X SMAN 2 Probolinggo menyatakan sebagian valid tidak perlu revisi dan sebagian lagi cukup valid yang berarti perlu revisi sebagian. Menurut perhitungan yang sudah dilakukan secara keseluruhan presentase skor yang dicapai 80% yang jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan sama dengan skor 80 dan masuk dalam kriteria “Valid”.

b. Paparan Data Kualitatif

Kemudian data kualitatif ahli materi berasal dari saran dan masukan terhadap media ini dalam bentuk pernyataan terbuka yang ditunjukkan tabel berikut.

Tabel 4.7 Komentar dan Saran Ahli Materi Terhadap Media WQC

Nama Ahli Materi	Saran dan Masukan
Faridatun Nikmah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instruksi di setiap sesi soal kurang jelas. Setiap perpindahan model soal diberikan instruksi 2. Gambar kurang <i>relate</i>. Berikan gambar yang lebih relevan. 3. Quiz Creator membutuhkan <i>space</i> besar untuk diakses. Penggunaan media disesuaikan dengan kondisi siswa/<i>acesable</i>

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki untuk menyempurnakan isi produk media.

Pelaksanaan validasi pada ahli materi dilakukan pada tanggal 11 Juni 2021

oleh Ibu Faridatun Nikmah, M.Pd.

3. Hasil Validasi Ahli Media PAI

c. Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli media ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8

Data Penilaian Ahli Media Pada Media *Wondershare Quiz Creator*

NO	Kriteria Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria kevalidan	Keterangan
1	Tampilan media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Desain tampilan media evaluasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas X	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kejelasan tulisan dan pengetikan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Ketetapan penggunaan tema media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian tampilan media dengan karakteristik siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

9	Kejelasan jenis-jenis soal	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Kejelasan bentuk soal	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
11	Kejelasan kunci jawaban pada uraian soal	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
12	Kejelasan pedoman dalam pembuatan soal	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
13	Kemudahan penggunaan media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
14	Penggunaan variasi warna yang dipakai dalam media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
15	Media evaluasi PAI mampu meningkatkan motivasi siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
16	Tampilan button/tombol navigasi jelas	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
17	Kombinasi teks, gambar, dan warna dalam media evaluasi PAI sesuai	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		75	85	88	Sangat Valid	Tidak Revisi

Berikut persentase tingkat kevalidan media berdasar penilaian ahli media:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{75}{85} \times 100\% \\
 &= 88,23 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

- P : Persentase yang dicari
- $\sum x$: Jumlah skor total validator (nilai nyata)
- $\sum x_i$: Jumlah skor maksimal (nilai harapan)
- 100 : Bilangan konstan

Berdasarkan Tabel 4.8 yang merupakan data hasil penilaian (validasi) ahli media terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows kelas X SMAN 2 Probolinggo menyatakan valid dan tidak perlu revisi. Menurut perhitungan yang sudah dilakukan secara keseluruhan presentase skor yang dicapai 88,23% yang jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan masuk dalam kriteria “Sangat Valid”.

d. Paparan Data Kualitatif

Kemudian data kualitatif ahli media berasal dari saran dan masukan terhadap media ini dalam bentuk pernyataan terbuka yang ditunjukkan tabel berikut.

Tabel 4.9 Komentar dan Saran Ahli Media Terhadap Media WQC

Nama Ahli Media	Saran dan Masukan
Galih Puji Mulyoto, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada laman awal diberikan <i>username & password</i> 2. Soal bergambar diberi keterangan 3. Buat soal gambar yang berbeda 4. Estimasi waktu menjawab diganti per nomor soal

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan dan diganti untuk memperbaiki produk media. Pelaksanaan validasi pada ahli media dilakukan pada tanggal 11 Juni 2021 oleh Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

4. Hasil Uji Coba Siswa Kelas X IPS I

Uji coba produk dilaksanakan di SMAN 2 Probolinggo tepatnya kelas X IPS I. Uji coba dilakukan pada jumlah 33 peserta didik. Data yang dihasilkan berupa dua macam yakni nilai hasil belajar peserta didik dan lembar penilaian peserta didik terhadap media yang digunakan. Hasil uji coba tersebut ditampilkan dalam kategori seperti berikut.

1. Media ini sangat menarik
2. Media ini memiliki desain dan isi yang menarik
3. Media ini menambah semangat saya dalam menjawab soal-soal
4. Media ini memiliki materi dan isi yang mudah dimengerti
5. Proses evaluasi dengan media seperti ini sesuai dengan minat saya
6. Media ini memiliki cara simpel dalam menjawab soal, sehingga memudahkan saya dalam menjawab soal
7. Proses evaluasi menggunakan media ini sangat menyenangkan daripada menggunakan media yang pernah saya gunakan sebelumnya.
8. Selama penggunaan media ini, saya tidak memerlukan bantuan orang lain seperti teman atau guru.

Berikut ini persentase hasil penilaian tingkat kevalidan media evaluasi berdasarkan penilaian peserta didik:

Tabel 4.10 Data Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Evaluasi

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	
H a s i l U j i C o b a (x)	4	4	4	3	4	4	4	4	R a t a - R a t a
	4	4	3	4	3	4	4	3	
	3	4	4	2	4	3	3	4	
	4	3	4	4	4	4	4	3	
	4	4	3	4	4	4	3	3	
	4	2	3	3	4	4	3	4	
	3	4	4	4	4	4	4	3	
	4	3	4	3	4	4	4	4	
	4	4	3	4	4	2	4	4	
	3	4	3	3	4	2	4	3	
	4	3	3	3	4	4	4	3	
	3	2	4	2	4	2	3	4	
	4	4	3	3	4	3	4	4	
	4	2	4	4	2	4	3	2	
	4	4	4	2	3	3	3	4	
	4	4	2	3	4	3	3	4	
	3	2	4	4	3	3	4	3	
	4	4	4	3	4	4	3	3	
	4	4	3	2	3	3	3	4	
	3	3	2	2	3	2	3	2	
	4	3	4	4	2	4	3	4	
	3	4	4	4	4	2	3	3	
	4	3	3	3	4	3	4	4	
	3	4	4	4	2	4	4	2	
	4	2	4	3	4	3	3	3	
	3	4	3	4	3	2	4	4	
	3	3	2	2	4	3	3	3	
	4	2	3	4	2	2	4	4	
	3	4	3	3	4	2	3	4	
	4	3	3	2	4	3	4	3	
3	3	4	4	2	4	3	4		
4	3	2	2	4	3	3	2		
4	3	4	3	4	3	4	4		
Σx	120	109	111	104	116	104	115	112	111
Σxi	132	132	132	132	132	132	132	132	132
P (%)	91	83	84	79	88	79	87	85	84
Kriteria Kevalidan	Sangat Valid	Valid	Valid	Valid	Sangat Valid	Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	Valid

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{111}{132} \times 100\% \\
 &= 84\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor total validator (nilai nyata)

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal (nilai harapan)

100 : Bilangan konstan

Berdasarkan Tabel 4.10 yang merupakan data hasil penilaian peserta didik terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X IPS I SMAN 2 Probolinggo menyatakan valid. Berdasarkan perhitungan angket yang disebar kepada peserta didik maka total hasil penilaian yang diperoleh mencapai 84% yang jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan masuk dalam kategori “Valid”.

5. Hasil Nilai Siswa

Pada paparan data ini menunjukkan data nilai peserta didik kelas X IPS I ketika mengerjakan soal evaluasi materi PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan media *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows. Data ini digunakan sebagai penunjang dari hasil validasi media di kelas X IPS I.

Kemudian langkah berikutnya yakni menganalisis data menggunakan Uji T dua sampel (Paired Sampel T Test) dengan signifikansi 0,05. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui level/tingkat pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian. Langkah-langkahnya adalah sbb.

Langkah 1: Membuat Ho dan Ha dalam bentuk kalimat.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media evaluasi terhadap prestasi belajar peserta didik

Ho: Tidak ada pengaruh signifikan antara penggunaan media evaluasi terhadap prestasi belajar peserta didik

Langkah 2: Mencari t_{hitung} dengan rumus.

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

t : Uji T

D : Different (X2-X1)

d^2 : Variansi

N : Jumlah sampel

Langkah 3: Menentukan kriteria Uji T

- a. Ha diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya Ha diterima dan Ho ditolak.
- b. Ho diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya Ha ditolak dan Ho diterima.

Langkah 4: Menghitung nilai pre-test dan post-test

Tabel 4.11 Data Nilai Hasil Belajar Penggunaan Media Kelas X IPS I

NO	NAMA SISWA	NILAI			D	d ²
		PRE-TEST	POST-TEST	[X1-X2]		
1	Adinda Aulia Magdis Varidianty	42	48	-6	6	36
2	Aldy Nurdiyansyah	72	80	-8	8	64
3	Alfiatus Soleha	76	88	-12	12	144
4	Amelinda Clarissa	76	84	-8	8	64
5	Annisa Bella Ramadan	40	44	-4	4	16
6	Ayuni Mellinda Sari	48	56	-8	8	64
7	Desti Wulandari	84	92	-8	8	64
8	Dyah Ayu Ningtyas	46	56	-10	10	100
9	Egia Nur Ramadan	48	60	-12	12	144
10	Fabio Ilham Muhammad	42	44	-2	2	4
11	Fara Pramudita	76	88	-12	12	144
12	Ferizah Zandy Ibrahim	52	60	-8	8	64
13	Intan Aura Angelia	48	52	-4	4	16
14	Ivander Giovani	80	92	-12	12	144
15	Layly Tri Syaharani	56	64	-8	8	64
16	M. Arif Widodo	80	88	-8	8	64
17	M. Lucky Firmansyah	72	88	-16	16	256
18	Marshanda Atania Hariyanti	34	40	-6	6	36
19	Martin Dwi Hafri	52	60	-8	8	64
20	Masyitah Nurul Hidayat	62	68	-6	6	36
21	Muhammad Rahman Ramadan	42	44	-2	2	4
22	Nafal Mumtaz Al Farisi	54	64	-10	10	100
23	Nourleta Fatriyanti Fajrin	60	68	-8	8	64
24	Nova Safitri	72	88	-16	16	256
25	Novan Maulana Ramadhan	42	44	-2	2	4
26	Novi Nur Fitria Ningrum	48	60	-12	12	144
27	Putri Aisyah Nur Aini	56	68	-12	12	144
28	Ryan Ahmad Ferdianto	60	64	-4	4	16
29	Sedof Putro Abdio-Ing-Dalem	40	44	-4	4	16
30	Silvana Oktafianingsih P. Y	42	44	-2	2	4
31	Teguh Tedy Ramadhan	66	72	-6	6	36
32	Viky Pandu Widha Permana	42	44	-2	2	4
33	Zafirah Agnelia Putri	68	76	-8	8	64
Jumlah		$\sum n$			$\sum D$	$\sum d^2$
		33			254	2444

Maka,

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n(n-1)}}}$$

$$D = \frac{\sum D}{\sum n} = \frac{254}{33} = 7,69$$

$$t = \frac{7,69}{\sqrt{\frac{2444}{33(33-1)}}}$$

$$t = \frac{7,69}{\sqrt{\frac{2444}{33(32)}}}$$

$$t = \frac{7,69}{\sqrt{\frac{2444}{1056}}}$$

$$t = \frac{7,69}{\sqrt{2,31}}$$

$$t = \frac{7,69}{1,51}$$

$$t = 5,09$$

Langkah 5: Membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung}

Dengan mengukur taraf spesifikasi (α) jumlah responden kelas X IPS I sebanyak 33 siswa, maka diketahui t_{tabel} yaitu 1,69.

$$\text{Kelas X IPS I } t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} \text{ adalah } 5,09 > 1,69$$

Langkah 6: Kesimpulan

Menurut perhitungan di atas dapat diketahui bahwa,

$$\text{Kelas X IPS I } t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} \text{ adalah } 5,09 > 1,69$$

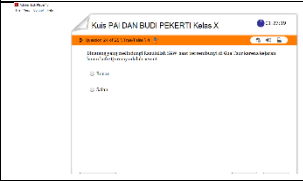
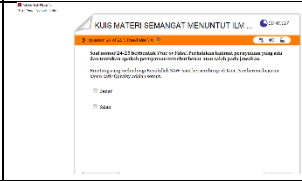


Jadi, kesimpulan adalah H_a diterima dan H_0 ditolak karena terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*. Maka, ini menunjukkan bahwasanya media evaluasi yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Revisi Produk Pengembangan Media WQC Berbasis Windows

1. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Evaluasi

Menurut hasil validasi yang diberikan ahli evaluasi terhadap media evaluasi supaya dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang ada, maka peneliti melakukan revisi produk dalam rangka menyempurnakan produk media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*. Berikut beberapa revisi yang disarankan oleh ahli evaluasi.

Tabel 4.12 Hasil Revisi dan Validasi Ahli Evaluasi





No.	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Berikan petunjuk dalam mengerjakan soal		
2.	Sesuaikan dengan tingkat kesulitan soal	-	Penambahan analisis tingkat kesulitan soal
3	Sesuaikan dengan kemampuan siswa (bisa memakai soal HOTS)		

2. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Materi

Menurut hasil validasi yang diberikan ahli materi terhadap media evaluasi agar dilakukan perbaikan dari saran dan masukan yang ada, maka peneliti melakukan revisi produk dalam rangka menyempurnakan produk

media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*. Berikut beberapa revisi yang disarankan oleh ahli media.

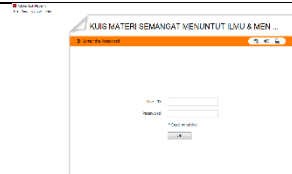


Tabel 4.13 Hasil Revisi dan Validasi Ahli Materi

No.	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Instruksi di setiap sesi soal kurang jelas.		
2	Gambar kurang relate		

3. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Ahli Media

Menurut hasil validasi yang diberikan ahli media terhadap media evaluasi agar dilakukan perbaikan dari saran dan masukan yang ada, maka peneliti melakukan revisi produk dalam rangka menyempurnakan produk media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*. Berikut beberapa revisi yang disarankan oleh ahli media.

Tabel 4.14 Hasil Revisi dan Validasi Ahli Media

No.	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Pada laman awal diberikan <i>username & password</i>	Tidak ada laman <i>user & password</i>	
2	Soal bergambar diberi keterangan		

3	Buat soal gambar yang berbeda (nomor 22)		
4	Estimasi waktu menjawab diganti per nomor soal		

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk Hasil Pengembangan Media WQC Berbasis Windows

Jika mengacu pada proses evaluasi dan hasil uji coba media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* pada peserta didik kelas X SMAN 2 Probolinggo untuk mata pelajaran PAI maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media evaluasi dengan menggunakan *Wondershare Quiz Creator* berbentuk *flash* ini menyediakan media alternatif bagi proses evaluasi pembelajaran PAI kelas X yang dapat digunakan di laptop/komputer berbasis Windows. Selain kelebihan yang dapat dijalankan secara offline (tidak perlu koneksi internet), pendistribusian file media mudah dilakukan karena bisa melalui perangkat seperti flashdisk maupun media *WhatsApp* dan aplikasi *E-Learning*. Hasil pengembangan media ini dapat menjadikan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai media penunjang proses evaluasi bagi guru maupun siswa kelas X IPS I SMAN 2 Probolinggo.
2. Pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows ini mampu mendapat penilaian yang cukup tinggi dari para ahli (validator) dengan rerata 81. Uraian mengenai hasil penilaian masing-masing ahli adalah sebagai berikut: Ahli evaluasi PAI memberikan penilaian terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* dengan persentase kevalidan sebesar 74,6%, kategori Valid; Ahli materi PAI memberikan penilaian terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*

dengan persentase kevalidan sebesar 80%, kategori Valid; Ahli media memberikan penilaian terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* dengan tingkat persentase kevalidan sebesar 88,23%, masuk kategori Sangat Valid; Peserta didik kelas X IPS I sebagai subyek uji coba dalam uji coba media *Wondershare Quiz Creator* memberikan penilaian dengan persentase kevalidan mencapai 84% masuk kategori valid. Adapun pada hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang diuji dari hasil pre-test media dan post-tes media menggunakan Uji T mendapat hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah $5,09 > 1,69$ yang berarti media berpengaruh signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

3. Pada suatu produk tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya. Adanya manfaat dari media *Wondershare Quiz Creator* seperti menjadi opsi alternatif baru bagi guru dan inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan media ini tentu membutuhkan sarana yang mencukupi seperti tersedianya komputer/laptop yang digunakan peserta didik dalam mengakses media, tetapi nyatanya belum semua peserta didik memiliki komputer/laptop untuk menikmati penggunaan media *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Media WQC

Hasil pengembangan media *Wondershare Quiz Creator* dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat penunjang dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Saran-saran yang diajukan ditujukan kepada pihak-pihak di bawah ini:

1. Guru

Pendidik dapat mengoptimalkan produk pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows ini dengan mencari referensi sumber belajar yang lain dan lebih terampil dalam memanfaatkan media alternatif bagi peserta didiknya. Pendidik juga perlu lebih rajin dalam mencari inovasi dalam teknologi di dunia pendidikan supaya proses pembelajaran, termasuk evaluasi, dapat berjalan dengan baik dan mengikuti perkembangan zaman. Ini dilakukan agar minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran semakin tinggi dan termotivasi untuk terus berkembang.

2. Sekolah

Pihak sekolah diusahakan dapat mendukung langkah-langkah inovasi dalam upaya memajukan keahlian pendidik serta proses pembelajaran bagi peserta didiknya. Sekolah dan seluruh elemen didalamnya harus berperan aktif dalam mencari sumber referensi belajar dan media yang inovatif serta meningkatkan kemampuan teknologi dalam pendidikan.

3. Peneliti

Bagi peneliti yang akan melanjutkan atau mengembangkan produk media *Wondershare Quiz Creator* berbasis Windows diharapkan dapat memberikan inovasi terbaru sesuai perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik. Selain itu, perlu memerhatikan dukungan sarana dan prasarana dalam penggunaan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2010. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Abdul, dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*. Yogyakarta: UIN Malang Press.
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA.
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayer, Rihard E. 2009. *Multimedia Learning*. Surabaya: ITS Press.
- Muhajir, As'ari. 2011. *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual*. Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA.
- Rahmawi, Widya. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas X MAN Malang II Kota Batu". Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sanjaja, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Renaja Rosdakarya.
- Sutomo. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, PTK, R&D*. Surakarta: Fairuz Media.
- Suyatno. 2015. “*Dekonstruksi Pendidikan Islam Sebagai Subsistem Pendidikan Nasional*”. *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume IV, No. 1.
- Tim Kemenag RI. 2010. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Al-Mizan Publishing House.
- Tim Dosen Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Malang. 2013. *Pendidikan Islam Transformatif: Menuju Pengembangan Pribadi Berkarakter*. Malang: Gunung Samudera.
- Usman, Moh. Uzer. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

*Lampiran I***Bukti Konsultasi**

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBARAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Malang 65144, Telp. (0341) 551354, Faks. (0341) 572533

BUKTI KONSULTASI

Nama : Ardhan Qoys Khairuddin Islami

NIM : 17110167

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Windows

Dalam Mata Pelajaran PAI di Kelas X SMAN 2 Probolinggo.

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	TTD
1.	10 Desember 2020	Konsultasi Judul	
2.	15 Desember 2020	Revisi Judul	
3.	10 Februari 2021	Konsultasi Latar Belakang Masalah	
4.	10 Februari 2021	Konsultasi Landasan Teori	
5.	10 Februari 2021	Konsultasi Metode Penelitian	
6.	15 April 2021	Konsultasi Butir Pertanyaan Angket	
7.	14 Juni 2021	Konsultasi BAB IV	
8.	14 Juni 2021	Konsultasi BAB V	

Malang, 15 Juni 2021
 Mengetahui,
 Ketua Jurusan,

Drs. Marno, M.Ag
 NIP. 197208222002121001

*Lampiran II***Surat Izin Penelitian**

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
Website : www.fitk.uin-malang.ac.id E-mail: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 324/Un.03.1/TL.00.1/06/2021 04 Juni 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMA Negeri 2 Probolinggo
di
Jl. Ki Hajar Dewantara No. 1, Probolinggo, Jawa Timur

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Ardhan Qoys Khairuddin Islami
NIM : 17110167
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Semester : Genap Tahun Akademik 2020/2021
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI WONDERSHARE QUIZ
CREATOR BERBASIS WINDOWS DALAM MATA PELAJARAN
PAI DI KELAS X SMAN 2 PROBOLINGGO

Lama Penelitian : 03 Juni 2021 sampai dengan 04 Juni 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam;
2. Arsip.

*Lampiran III***Surat Keterangan Penelitian**

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2
PROBOLINGGO
 JL. KI HAJAR DEWANTARA 1 Telp : (0335) 423196
 Website : www.sman2-pbl.sch.id, E-mail: sman2_pbl@yahoo.co.id
 PROBOLINGGO

kode pos: 67213

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421/430/101.6.3.2/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra.ERNI PRASETYAWATI, M.Pd
 NIP : 19671028 199512 2 006
 Pangkat/Gol : Pembina Tk.I, IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : ARDHAN QOYS KHAIRUDDIN ISLAMI
 NIM : 17110167
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : S1 Pendidikan Agama Islam
 Tahun Angkatan : 2020/2021

telah mengadakan penelitian di SMA Negeri 2 Probolinggo selama 2 hari tanggal 03 s.d 04 Juni 2021 dengan judul " Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Windows dalam Mata Pelajaran PAI di Kelas X SMAN 2 Probolinggo ".

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 08 Juni 2021

Kepala SMA Negeri 2 Probolinggo

 Dra. ERNI PRASETYAWATI, M.Pd
 NIP. 19671028 199512 2 006

*Lampiran IV***Surat Permohonan Validasi Ahli Evaluasi**


 KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://tarbiyah.uin-malang.ac.id email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 19028/Un. 3.1/PP 03.1/06/2021 14 Juni 2021
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Nuril Huda, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ardhan Coys Khairuddin Islami
 NIM : 17110167
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz
 Creator Berbasis Windows Dalam Mata Pelajaran PAI
 di Kelas X SMAN 2 Probolinggo
 Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi M.A

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Wakil Dekan Bid. Akademik
 Dr. Muhammad Walid, M.A.
 NIP. 195308232000031002

Lampiran V

Lembar Validasi Ahli Evaluasi

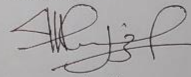
ANGKET PENILAIAN DAN TANGGAPAN AHLI EVALUASI

NO	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media evaluasi dengan kurikulum 2013 di kelas X				✓	
2	Kesesuaian antara isi latihan dan tujuan pembelajaran					✓
3	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan kompetensi dasar					✓
4	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan indikator pembelajaran				✓	
5	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
6	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan evaluasi dalam pembelajaran				✓	
7	Kesesuaian referensi yang digunakan dalam bidang ilmu				✓	
8	Kelengkapan materi dalam media evaluasi <i>Wondershare Quiz Creator</i>			✓		
9	Keluasan dan kedalaman isi pada media evaluasi			✓		
10	Kesesuaian materi soal dengan karakteristik siswa				✓	
11	Soal-soal yang disajikan dalam media evaluasi mudah dipahami				✓	
12	Kejelasan perintah dalam mengerjakan soal-soal			✓		
13	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media evaluasi <i>Wondershare Quiz Creator</i> mudah dipahami			✓		
14	Tingkat kesulitan latihan soal media evaluasi <i>Wondershare Quiz Creator</i> mudah dipahami			✓		
15	Ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa			✓		

LEMBAR KOMENTAR DAN SARAN

NO	KOMENTAR	SARAN
12	Silahkan bentuk petunjuk dalam mengerjakan soal	
13	Silahkan di susun oleh ^{siswa} ke bentuk soal	
14	Silahkan urutkan dulu soal sebelum dimatikan kamera	
15	fitra di semua segi kemampuan literasi (menyusun soal HOTS)	

Malang, 17 Juni 2021
Ahli Evaluasi



Nuri Huda
NIP. 19870707 201903 1026

*Lampiran VI***Surat Permohonan Validasi Ahli Materi**


KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://tarbiyah.uin-malang.ac.id email: fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 19028/Un. 3.1/PP.03.1/06/2021 14 Juni 2021
 Lampiran : -
 Penihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Faridatun Ni'mah, M.Pd
 di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ardhan Qoys Khairuddin Islami
 NIM : 171110167
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Windows Dalam Mata Pelajaran PAI di Kelas X SMAN 2 Probolinggo
 Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi M.A

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Muhammad Walid, M.A.
 NIP. 197308232000031002

*Lampiran VII***Lembar Validasi Ahli Materi**

ANGKET PENILAIAN DAN TANGGAPAN AHLI MATERI

NO	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran dengan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian konsep materi pelajaran dalam soal dengan media yang digunakan				✓	
3	Kontekstualitas materi dalam soal mudah dimengerti			✓		
4	Kedalaman dan kelengkapan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
5	Kemudahan materi dalam soal untuk dipahami			✓		
6	Sistematis, keruntutan, alur yang logis dan kejelasan materi				✓	
7	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan soal				✓	
8	Kesesuaian jumlah soal dengan banyak materi dalam pembelajaran				✓	
9	Materi pelajaran dalam soal dapat di-review ulang					✓
10	Isi media pembelajaran secara keseluruhan dapat memotivasi minat belajar siswa					✓

LEMBAR KOMENTAR DAN SARAN

NO	KOMENTAR	SARAN
1.	Instruksi di setiap seri soal kurang jelas.	sebagi perpendihan model soal diberikan 'instruksi'.
2.	Gambar kurang relate	berikan gambar yg lebih relevan.
3.	Quiz Creator membutuhkan space besar y karakter.	Penggunaan media disesuaikan dg kondisi siswa/accessible.

Malang, 11 Juni 2021
Ahli Materi



FARIDATUL HIKMAH
NIP. 198012152019032019

*Lampiran VIII***Surat Permohonan Validasi Ahli Media**

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id email: fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 19028/Un. 3.1/PP.03.1/06/2021 14 Juni 2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Galih Puji Mulyoto, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Ardhan Qoys Khairuddin Islami
NIM : 17110167
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Windows Dalam Mata Pelajaran PAI di Kelas X SMAN 2 Probolinggo
Dosen Pembimbing : Drs. A. Zuhdi M.A

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, M.A
NIP. 1973082320000310021

*Lampiran IX***Lembar Validasi Ahli Media**

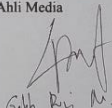
ANGKET PENILAIAN DAN TANGGAPAN AHLI MEDIA

NO	Kriteria Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media evaluasi				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media evaluasi				✓	
3	Desain tampilan media evaluasi sesuai dengan karakteristik siswa kelas X					✓
4	Kejelasan tulisan dan pengetikan					✓
5	Ketetapan penggunaan tema media evaluasi				✓	
6	Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media evaluasi				✓	
7	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media evaluasi				✓	
8	Kesesuaian tampilan media dengan karakteristik siswa					✓
9	Kejelasan jenis-jenis soal					✓
10	Kejelasan bentuk soal				✓	
11	Kejelasan kunci jawaban pada uraian soal				✓	
12	Kejelasan pedoman dalam pembuatan soal				✓	
13	Kemudahan penggunaan media evaluasi				✓	
14	Penggunaan variasi warna yang dipakai dalam media evaluasi				✓	
15	Media evaluasi PAI mampu meningkatkan motivasi siswa					✓
16	Tampilan button/tombol navigasi jelas					✓
17	Kombinasi teks, gambar, dan warna dalam media evaluasi PAI sesuai					✓

LEMBAR KOMENTAR DAN SARAN

NO	KOMENTAR	SARAN
1.	Pada laman awal aplikasi diberi user & password	
2	Soal bergambar diberi keterangan	
3.	Buat soal gambar yang berbeda (no. 23)	
4.	Estimasi waktu menjawab diganti per soal	

Malang, 11 Juni 2021
Ahli Media


Gath Faji A.
NIP. 1980032220802011146

*Lampiran X***Angket Penelitian Peserta Didik**

ANGKET UNTUK PESERTA DIDIK

A. Pengantar

Adik-adik, selain alat evaluasi pembelajaran yang telah kalian kenal sebelumnya, ada pula beberapa macam alat evaluasi yang sudah berkembang seiring majunya teknologi di era modern saat ini. Alat evaluasi pembelajaran yang dulu biasa memakai media kertas, kini mempunyai alternatif yang lebih baik dengan penggunaan media berbasis aplikasi atau internet. Adapun pengertian alat evaluasi pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran seluruhnya.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan media alat evaluasi Wondershare Quiz Creator berbasis Windows, maka peneliti bermaksud melakukan pengecekan pada alat evaluasi Wondershare Quiz Creator berbasis Windows di kelas X SMAN 2 Probolinggo. Untuk tujuan di atas, maka peneliti memohon kesediaan adik sebagai peserta didik kelas X SMAN 2 Probolinggo agar mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai media evaluasi. Tujuan dilaksanakannya pengambilan angket ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas, efektivitas, dan manfaat dari penggunaan media evaluasi Wondershare Quiz Creator ini yang dirancang berdasarkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hasil pengukuran angket ini akan digunakan untuk penyempurnaan media evaluasi, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Atas partisipasi adik-adik sebagai pemakai media evaluasi pembelajaran, maka saya mengucapkan terima kasih.

Nama :

Kelas :

B. Angket Penilaian

Berilah tanda (✓) sesuai dengan pendapat saudara

Keterangan pilihan jawaban:

1 = Sangat Setuju

3 = Tidak Setuju

2 = Setuju

4 = Sangat Tidak Setuju

NO	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media ini sangat menarik				
2	Media ini memiliki desain dan isi yang menarik				
3	Media ini menambah semangat saya dalam menjawab soal-soal				
4	Media ini memiliki materi dan isi yang mudah dimengerti				
5	Proses evaluasi dengan media seperti ini sesuai dengan minat saya				
6	Media ini memiliki cara simpel dalam menjawab soal, sehingga memudahkan saya dalam menjawab soal				
7	Proses evaluasi menggunakan media ini sangat menyenangkan daripada menggunakan media yang pernah saya gunakan sebelumnya.				
8	Selama penggunaan media ini, saya tidak memerlukan bantuan orang lain seperti teman atau guru				

Probolinggo, 4 Juni 2021

Lampiran XI

Rekapitulasi Angket Peserta Didik

NO	NOMOR URUT ANGKET							
	1	2	3	4	5	6	7	8
H a s i l U j i C o b a (x)	4	4	4	3	4	4	4	4
	4	4	3	4	3	4	4	3
	3	4	4	2	4	3	3	4
	4	3	4	4	4	4	4	3
	4	4	3	4	4	4	3	3
	4	2	3	3	4	4	3	4
	3	4	4	4	4	4	4	3
	4	3	4	3	4	4	4	4
	4	4	3	4	4	2	4	4
	3	4	3	3	4	2	4	3
	4	3	3	3	4	4	4	3
	3	2	4	2	4	2	3	4
	4	4	3	3	4	3	4	4
	4	2	4	4	2	4	3	2
	4	4	4	2	3	3	3	4
	4	4	2	3	4	3	3	4
	3	2	4	4	3	3	4	3
	4	4	4	3	4	4	3	3
	4	4	3	2	3	3	3	4
	3	3	2	2	3	2	3	2
	4	3	4	4	2	4	3	4
	3	4	4	4	4	2	3	3
	4	3	3	3	4	3	4	4
	3	4	4	4	2	4	4	2
	4	2	4	3	4	3	3	3
	3	4	3	4	3	2	4	4
	3	3	2	2	4	3	3	3
	4	2	3	4	2	2	4	4
	3	4	3	3	4	2	3	4
	4	3	3	2	4	3	4	3
	3	3	4	4	2	4	3	4
	4	3	2	2	4	3	3	2
4	3	4	3	4	3	4	4	

Lampiran XII

Analisis Tingkat Kesukaran Soal

No.	Nama Siswa	Nomor Soal																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
	Key	E	D	A	C	C	D	D	C	B	C	A	C	E	C	E	B	C	D	C	C	D	A	C	B	B	
1	Adinda Aulia Magdis Varidanti	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0
2	Aldy Nurdiansyah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
3	Alfiatus Soleha	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
4	Amelinda Clarissa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
5	Amrisa Bella Ramadani	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1
6	Ayuni Melinda Sari	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
7	Desti Wulandari	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Dyah Ayu Ningsyus	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1
9	Egia Nur Ramadani	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
10	Fabio Iham Muhammad	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
11	Fara Pramudita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Ferizah Zesty Ibrahim	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1
13	Intan Aura Angela	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
14	Ivander Giovanni	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Layly Tri Syaharani	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1
16	M. Arif Widodo	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	M. Lucky Firmansyah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
18	Marshanda Atania Hariyanti	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0
19	Marin Dwi Hafiz	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0
20	Masyiah Nurul Hidayat	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
21	Muhammad Rahman Ramadani	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0
22	Nafal Mumtaz Al Farsi	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
23	Nourketa Fitriyanti Fajrin	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1
24	Nova Saffri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
25	Novan Maulana Ramadnan	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1
26	Novi Nur Faria Nugrum	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
27	Putri Aisyah Nur Aini	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
28	Ryan Ahmad Ferdianto	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
29	Sedof Patro Abdio-Ing-Dalem	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0
30	Silvana Oktavianingsih P. Y	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0
31	Tegah Tedy Ramadnan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
32	Viky Panda Widha Permama	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1
33	Zafrah Agnela Putri	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	ΣB	9	31	23	31	23	9	23	9	22	23	28	22	23	22	21	22	23	9	23	22	30	23	23	31	8	
	ΣP	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33
	TK	0.27	0.94	0.70	0.94	0.70	0.27	0.70	0.27	0.67	0.70	0.85	0.67	0.70	0.67	0.64	0.67	0.70	0.27	0.70	0.67	0.91	0.70	0.70	0.94	0.24	
	Kategori	Sukar	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sukar

Lampiran XIII

Analisis Daya Pembeda Soal

No.	Nama Siswa	Nomor Soal																									Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
	Key	E	D	A	C	C	D	D	C	B	C	A	C	E	C	E	B	C	D	C	C	D	A	C	B	B		
7	Desti Wulandari	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
14	Ivander Giovanni	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
3	Alfiatus Soleha	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
11	Fara Pramudita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
16	M. Arif Widodo	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
17	M. Lucky Firmansyah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
24	Nova Saffri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
4	Amelinda Clarissa	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	21	
2	Aldy Nurdiansyah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
	Pp	0.56	1.00	1.00	1.00	1.00	0.56	0.89	0.67	1.00	0.89	0.89	1.00	0.78	1.00	1.00	1.00	0.67	0.78	0.89	1.00	1.00	1.00	0.89	1.00	0.44		
33	Zafrah Agnela Putri	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
21	Tegah Tedy Ramadnan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
20	Masyiah Nurul Hidayat	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	17	
23	Nourketa Fitriyanti Fajrin	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	17	
27	Putri Aisyah Nur Aini	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	17
15	Layly Tri Syaharani	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	16	
22	Nafal Mumtaz Al Farsi	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	
9	Egia Nur Ramadani	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	
12	Ferizah Zesty Ibrahim	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	15	
19	Marin Dwi Hafiz	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	15	
28	Novi Nur Faria Nugrum	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	15	
6	Ayuni Melinda Sari	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	14	
8	Dyah Ayu Ningsyus	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	14	
13	Intan Aura Angela	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0															

*Lampiran XIV***Lembar Soal Pre-Test****LEMBAR SOAL PRE-TEST KELAS X IPS SMAN 2 PROBOLINGGO**

- ❖ Assalamualaikum, anak-anak silahkan dikerjakan sbb:
 1. Sebutkan 3 amalan yg tidak pernah terputus selamanya!
 2. Manfaat apa yang anda rasakan dari proses belajar selama ini!
 3. Sebutkan beberapa adab atau tuntutan yg kita lakukan ketika menuntut ilmu
 4. Tulis doa yg bagus untuk dibaca ketika mengawali proses belajar.

- ❖ Assalamualaikum wr. wb., anak-anak silahkan membuat rangkuman yang terdiri dari:

Memahami Makna Menuntut Ilmu dan Keutamaannya

1. Kewajiban Menuntut Ilmu
2. Hukum Menuntut Ilmu
3. Keutamaan Orang yang Menuntut Ilmu

di tulis di buku catatan, kemudian dikumpulkan di Teams


Lampiran XV

Lembar Soal Post-Test

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:29:49

Question 1 of 25 \ Multiple Choice \ 4




Orang yang sedang menuntut ilmu mendapat tempat luar biasa dan dimuliakan Allah swt. Salah satu kemuliaan tersebut adalah ...

- Orang yang sedang menuntut ilmu haram digoda setan
- Orang yang sedang menuntut ilmu jika berkata bohong tidak dosa
- Orang yang sedang menuntut ilmu jika sakit Allah langsung menyembuhkan
- Orang yang sedang menuntut ilmu tidak harus wudhu
- Orang yang sedang menuntut ilmu jika mati dihukumi mati syahid

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:29:40

Question 2 of 25 \ Multiple Choice \ 4




Hukum menuntut ilmu bagi seorang muslim adalah ...

- Haram
- Makruh
- Sunnah
- Wajib
- Mubah

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:29:17

Question 3 of 25 \ Multiple Choice \ 4



Ayat yang menjelaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang yang beriman dan orang yang berilmu terdapat di dalam Al-Qur'an ...

- Surat al-Mujadilah, 11
- Surat Fatir, 25
- Surat Thaha, 114
- Surat as-Zumar, 9
- Ali Imron, 18

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:29:05

Question 4 of 25 | Multiple Choice | 4


Sebagaimana seorang anak memperlakukan orang tuanya, begitu pulalah sikap yang harus ditunjukkan oleh murid kepada gurunya. Karena jasanya yang sangat besar kepada murid-muridnya, sudah selayaknya seorang murid menerapkan perilaku atau adab yang baik kepada gurunya. Adapun adab seorang murid kepada guru di antaranya adalah sebagai berikut, melainkan ...

- Hendaklah tidak berjalan, duduk, atau memulai perkataan sebelum meminta izin kepada guru.
- Hendaklah merendahkan diri di hadapan guru, tidak keluar dari tempat belajar sebelum mendapat izin dari guru.
- Patuh terhadap perkataan dan perintahnya di kala guru berada di hadapannya saja.
- Hendaklah duduk di hadapan guru dengan sopan, tenang, dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru.

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:28:54

Question 5 of 25 | Multiple Choice | 4



Ilmu menjadikan manusia memperoleh tempat yang mulia, sesuai kehendak Allah dalam penciptaan bahwa ilmu merupakan ...

- Pembeda manusia dengan manusia lain
- Pembeda manusia dengan Allah
- Pembeda orang kaya dan orang miskin
- Pembeda manusia dengan makhluk lain
- Pembeda orang baik dan orang jahat

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:28:29

Question 6 of 25 | Multiple Choice | 4

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسَ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ سُبُلَ الْجَنَّةِ. رواه مسلم
Hadits tersebut di atas berisi tentang ...

- Syarat-syarat seseorang dalam menuntut ilmu
- Adab dalam menuntut ilmu
- Hubungan antara ilmu dan amal
- Kemudahan jalan menuju surga bagi orang yang menuntut ilmu
- Kedudukan orang yang beriman dan yang memiliki ilmu pengetahuan

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:28:19

Question 7 of 25 | Multiple Choice | 4




Dalam kehidupan sehari-hari setiap manusia mutlak membutuhkan ilmu alam mengarungi hidup menuju kebaikan, bahkan ketidakebaikan. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi ilmu dalam hidup adalah ...

- Peretas jalan
- Perintang jalan
- Peneduh jalan
- Penunjuk jalan
- Penerang jalan

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:28:10

Question 8 of 25 | Multiple Choice | 4




Tuntunan ulama dalam memilih ilmu adalah mendahulukan ilmu yang penting dan yang setiap waktu diperlukan, yaitu ilmu ...

- Al-Quran
- Akhlak atau etika
- Aqidah atau tauhid
- Tarikh atau sejarah
- Fiqih atau hukum

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:28:03

Question 9 of 25 | Multiple Choice | 4



Ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang menuntut ilmu, menerapkan serta mengamalkannya, adalah ...

- Surat At-Taubah Ayat 121
- Surat At-Taubah Ayat 122
- Surat At-Taubah Ayat 123
- Surat At-Taubah Ayat 124
- Surat At-Taubah Ayat 125


Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:27:45

Question 10 of 25 | Multiple Choice | 4

Dengarkan dengan seksama audio berikut.
Arti kata kalimat **كُلُّ** dalam ayat Al-Qur'an tersebut adalah ...


- Siapa saja
- Sebagian
- Seluruhnya
- Mereka yang beriman
- Semampunya



Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:27:33

Question 11 of 25 | Multiple Choice | 4




Hijrah secara bahasa artinya ...

- Berpindah
- Berserah diri
- Berjuang sekuat tenaga
- Bergerak
- Bersungguh-sungguh

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:27:26

Question 12 of 25 | Multiple Choice | 4




Untuk mempererat hubungan kaum Muhajirin dan Ansor maka Rasulullah SAW melakukan strategi ...

- Mendirikan madrasah
- Memperluas wilayah
- Mempersaudarakan kaum Muhajirin dan Ansor
- Mendirikan tempat usaha
- Mendirikan monumen persaudaraan

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:27:21

Question 13 of 25 | Multiple Choice | 4



Setelah kaum muslimin hijrah ke Yatsrib kemudian Rasulullah SAW menyusul kemudian, mengelabui musuh sebelum berangkat ke Madinah Rasul SAW bersembunyi di ...

- Gua Hiro'
- Jabal Rahmah
- Gua Tsur
- Rumah Abu Bakar
- Rumah Ali bin Abi Thalib

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:27:08

Question 14 of 25 | Multiple Choice | 4


Tonggak sejarah periode Madinah adalah peristiwa hijrah Rasulullah SAW. dari Makkah ke Madinah, pada periode ini terjadi perubahan tatanan sosial masyarakat di Madinah. Masyarakat Madinah yang terdiri dari beberapa suku, agama dan budaya yang berbeda-beda menjadi rukun dan bersatu, dan Islam pun berkembang sangat pesat. Kesuksesan ini tidak terlepas dari strategi yang dilakukan Beliau SAW. pada periode ini. Berikut ini yang **bukan** termasuk strategi yang dilakukan oleh Rasulullah SAW, adalah ...

- Membangun masjid yang sekarang dikenal dengan nama masjid Nabawi
- Mempersaudarakan kaum Muhajirin dan Anshar
- Membuat perjanjian damai dengan pemeluk Nasrani
- Menetapkan piagam Madinah (*Shahifah Madinah*)
- Meletakkan dasar-dasar kehidupan di Madinah

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:26:27

Question 15 of 25 | Multiple Choice | 4



Dakwah Rasulullah di Madinah erat kaitannya dengan peristiwa ...

- Desakan kaum Anshar agar segera mengadakan dakwah di Madinah
- Terjadinya perang Uhud sehingga Nabi hijrah ke Madinah
- Keinginan Rasulullah saw agar secepatnya Islam sampai ke Madinah
- Hijrahnya umat Islam beserta orang Yahudi
- Adanya tekanan kafir Quraisy di Arab

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:25:58

Question 16 of 25 | Multiple Response | 4


Dalam menuntut ilmu ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebagaimana yang disampaikan oleh Syeh Az-Zarnuji dalam kitab Ta'limul Muta'allim pernyataan berikut ini ...

- Kecerdasan, minat yang besar
- Kesabaran
- Harta yang melimpah
- Disiplin
- Bekal yang cukup
- Petunjuk guru, dan waktu yang lama

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:25:21

Question 17 of 25 | Multiple Response | 4



Berikut yang termasuk cara menghargai ilmu pengetahuan dan teknologi, kecuali ...

- Membuat senjata pemusnahan massal
- Menerapkan teknologi untuk kemashalatan manusia
- Menyimpan ilmu pengetahuan untuk diri sendiri
- Menguasai teknologi untuk memperkaya diri sendiri
- Mengeksploitasi alam demi kepentingan manusia semata
- Menjadikan ilmu sebagai pedoman dalam bekerja

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:24:49

Question 18 of 25 | Multiple Response | 4

Ketika Islam mulai berkembang, tantangan yang didapat oleh Rasulullah SAW, juga semakin terjal. Maka, Allah memerintahkan Nabi Muhammad agar hijrah ke Madinah. Beberapa faktor yang menyebabkan Nabi Muhammad hijrah dari Mekkah ke Madinah adalah ...

- Rombongan suku Aus dan Khazraj yang lantang menolak kehadiran Nabi
- 13 orang dari Madinah menemui Rasulullah SAW, di bukit Aqaba untuk bersyahadat pada 621M
- Pemboikotan yang dilakukan oleh kaum kafir Quraisy di Mekkah selama 2 tahun
- Wafatnya kerabat dekat Rasulullah SAW, yang selalu melindungi Beliau dalam berdakwah
- Kesiediaan masyarakat Madinah dalam menerima kedatangan Rasulullah SAW, dan janji perlindungan
- Ekonomi umat Islam yang semakin sulit dan haban darita akibat blokade kafir Quraisy

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:23:53

Question 19 of 25 | Multiple Response | 4

Dalam Islam ditekan bahwa tujuan atau niat seseorang mencari ilmu harus benar. Berikut yang merupakan tujuan atau niat mencari ilmu adalah ...

- Mencari ridha Allah
- Memperoleh kehidupan layak sesuai keinginan
- Mengharap masuk surga di akhirat
- Menghidupkan dan mengekalkan agama Islam
- Mendapatkan kemuliaan dan pujian dari teman
- Menghilangkan kebodohan

Adobe Flash Player 10 File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:23:36

Question 20 of 25 \ Click Map \ 4

Masjid yang pertama kali didirikan oleh Rasulullah SAW pada waktu hijrah adalah ...



Adobe Flash Player 10 File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:22:57

Question 21 of 25 \ Click Map \ 4

Sikap-sikap berikut merupakan hikmah dari peristiwa hijrah Rasulullah SAW. ke Madinah, kecuali ...



Adobe Flash Player 10 File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:21:50

Question 22 of 25 \ Click Map \ 4

Sesampainya di Madinah ketika hijrah, masjid yang pertama kali didirikan oleh Rasulullah SAW adalah ...



Adobe Flash Player 10 File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:21:36

Question 23 of 25 \ Click Map \ 4

Ayat Al-Qur'an di bawah ini yang menjelaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang yang menuntut ilmu, yaitu ...

وَاللَّهُ أَعْلَمُ بِمَا تُكْسِبُونَ وَأَلَمْ يَخْلُقْكُمْ مِنْ نَارٍ أَمْ تُكْسِبُونَ	يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَلَسُّوا فَاذْكُرُوا فِي اللَّهِ عِلْمًا لِقَدْ كُنْتُمْ فَاعِلِينَ	وَقَالُوا لَوْ كُنَّا نَسْمَعُ أَوْ نَعْقِلُ مَا كُنَّا فِي أَصْحَابِ السَّعِيرِ
وَمَنْ أَسْرَفَ ثُمَّ عَادَ إِلَى اللَّهِ عَسَىٰ أَنْ يَؤْتِيَ حَسْبًا كَثِيرًا	أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ يَأْتِي الشُّرَكَاءَ بِبَيِّنَاتٍ لِيُحْكِمَ أَمْرَهُمْ وَهُمْ لَمْ يَأْمُرُوا بِالْعَدْلِ وَاللَّهُ بَصِيرٌ	يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:21:27

Question 24 of 25 | True/False | 4

Binatang yang melindungi Rasulullah SAW. saat bersembunyi di Gua Tsaur karena kejaran kaum kafir Quraisy adalah semut.


Benar

Salah

Adobe Flash Player 10
File View Control Help

Kuis PAI DAN BUDI PEKERTI Kelas X 01:21:16

Question 25 of 25 | True/False | 4



Perang Tabuk merupakan perang antara kaum muslimin dan kaum kafir Quraisy yang terjadi pada tahun 2H karena kaum muslimin ingin mengambil kembali harta mereka yang telah dirampas kaum Quraisy dimana jumlah kaum muslimin saat itu 300 orang sedangkan kaum kafir Quraisy berjumlah 1000 orang.

Benar

Salah

*Lampiran XVI***Dokumentasi**

Sekolah SMA Negeri 2 Probolinggo (Tampak Depan)



Observasi & Membahas Alur Evaluasi Pembelajaran ke Guru PAI



Validasi Media Evaluasi ke Validator/Ahli Materi



Validasi Media Evaluasi ke Validator/Ahli Evaluasi



Validasi Media Evaluasi ke Validator/Ahli Media

*Lampiran XVII***Biodata Mahasiswa**

Nama : Ardhan Qoys Khairuddin Islami
NIM : 17110167
Tempat Tanggal Lahir : Probolinggo, 15 Desember 1998
Fakultas/Jurusan : FITK/PAI
Alamat Rumah : Jl. Cokroaminoto, Gg. Karisma, Kec. Kanigaran,
Kota Probolinggo
No. Telepon/HP : 082331362115
Alamat email : ardhanqki@gmail.com

Malang, 15 Juni 2021
Mahasiswa,

Ardhan Qoys Khairuddin Islami
NIM. 17110167