

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI *WONDERSHARE QUIZ*
CREATOR BERBASIS ANDROID DALAM MATA PELAJARAN
SOSIOLOGI DI KELAS XI IPS 2 MAN 1 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

ACHMAD KHOLID FADLULLAH

NIM. 13130039



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG 2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI *WONDERSHARE QUIZ*
CREATOR BERBASIS ANDROID DALAM MATA PELAJARAN
SOSIOLOGI DI KELAS XI IPS 2 MAN 1 MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri
maulana malik Ibrahim malang untuk memenuhi salah satu persyaratan guna
memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan (S.Pd)

Oleh:

ACHMAD KHOLID FADLULLAH

NIM. 13130039



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG 2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI *WONDERSHARE QUIZ*
CREATOR BERBASIS ANDROID DALAM MATA PELAJARAN
SOSIOLOGI DI KELAS XI IPS 2 MAN 1 MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

Achmad Kholid Fadlullah

NIM 13130039

Telah disetujui untuk diujikan

Oleh :

Dosen Pembimbing



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 19761002 200312 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI *WONDERSHARE QUIZ*
CREATOR BERBASIS ANDROID DALAM MATA PELAJARAN
SOSIOLOGI DI KELAS XI IPS 2 MAN 1 MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Achmad Kholid Fadlullah (13130039)
Telah dipertahankan dan di depan penguji pada tanggal 21 Desember 2017
Dinyatakan LULUS serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
Memperoleh gelar Strata satu sarjana pendidikan (S.Pd)

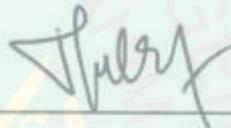
Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang,

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E :

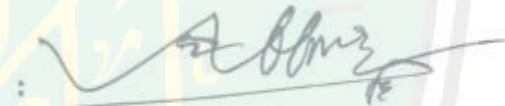
NIP. 198107192008012008



Sekretaris Sidang,

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si :

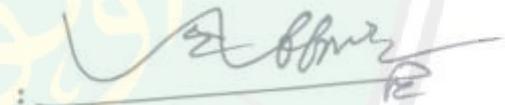
NIP. 19761002 200312 1 003



Dosen Pembimbing,

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si :

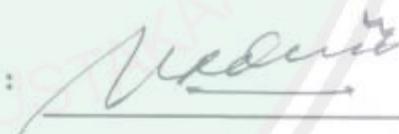
NIP. 19761002 200312 1 003



Penguji Utama,

Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.i :

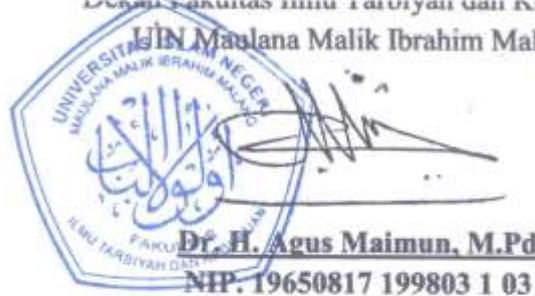
NIP. 196512051994031003



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 03

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobbil'alamiin puji syukur dengan rahmat dan riddho Allah SWT, akhirnya dapat kuselesaikan karya ini

Karya ini kupersembahkan untuk
Anugerah terindah bagiku dan hidupku... yaitu kedua orang tuaku

Bapak Widodo dan Ibu Puryanti

Guru terbaik dalam memberikan inspirasi dan semangat hidupku, yang mencurahkan kasih sayang dan dukungan baik moril maupun materiil untuk kesuksesanku, terimakasih Bapak, terimakasih Ibuk.

Keluarga

Teruntuk keluarga tercinta yang tiada bosan selalu mendo'akan dan menasehatiku demi tercapainya cita-citaku, kasih sayang kalian yang tiada tara engkau berikan, terimakasih untuk semuanya.

Musdalifah

Teruntuk musdalifah yang tiada henti selalu memberikan do'a, dukungan dan semangat kepadaku, yang selalu menemani susah maupun senang, terimakasih musdalifah

Seluruh guru dan dosen serta pembimbingku

Terima kasih atas seluruh ilmu dan kesabaran dalam mendidik dan membimbingku. Semoga ilmu yang telah diberikan dapat bermanfaat bagiku

Sahabat-sahabat Terbaikku

yang telah memberikan semangat dan selalu ada baik dalam suka maupun duka
Semoga persahabatan kita menjadi persaudaraan yang abadi Terima kasih atas kekompakan dan rasa kekeluargaan kalian kepadaku. Terima kasih telah hadir dan mengisi hari-hariku selama 4 tahun bersama. Kalian mengajarkan banyak hal untukku. Kalian adalah sementara yang selamanya. Semoga keberhasilan selalu menyertai kita. Aaamiin

MOTTO

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ
وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ
وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُّسْتَقِيمٍ ﴿١٦﴾

سورة المائدة آية ١٦

Artinya: dengan kitab itulah Allah menyenjyki orang-orang yang mengikuti keridhoannya ke jalan keselamatan, dan dengan kitab itu pula Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan izinnya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus (Al Maidah ayat 16)

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Achmad Kholid Fadlullah

Malang, 29 Desember 2017

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Malang

Di

Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Achmad Kholid Fadlullah

NIM : 13130039

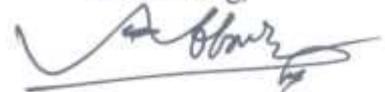
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator*
Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XI
IPS 2 Man 1 Malang

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

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197611002 200312 1 003

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 dituliskan dalam daftar pustaka.

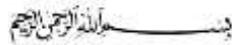
Malang, 29 Desember 2017



Achmad Kholid Fadlullah

13130039

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XI IPS 2 Man 1 Malang”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya *fi yaumil qiyamah*.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu dan berpartisipasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untuk itu iringan doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, kepada:

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A selaku ketua jurusan pendidikan agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Abdul Bashith, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan sumbangan pemikiran guna memberi bimbingan, petunjuk, dan pengarahan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.

5. Bapak Moh. Miftahusyai'an M.Sos dan bapak Sholeh Husni S.Pd selaku validator produk yang telah memberikan waktu, arahan, saran serta masukan demi kesempurnaan modul yang dikembangkan oleh penulis.

7. Berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal. Amiin Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis harapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak.

Akhirnya, penulis berharap penulisan skripsi ini dapat memberikan manfa'at bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 29 Desember 2017

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= <u>h</u>	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ع	= ,
ذ	= dz	غ	= gh	ی	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = **â**

Vokal (i) panjang = **î**

Vokal (u) panjang = **û**

C. Vokal Diftong

أو = **aw**

أی = **ay**

أو = **û**

إی = **î**

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Orisinilitas Penelitian.....	7
Tabel 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Borg and Gall	26
Tabel 3.2 Bagan Prosedur Pengembangan.....	31
Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdas arkan Prosentase	41
Tabel 4.1 Kriteria Pemberian Skor Angket Validasi Ahli dan Siswa	62
Tabel 4.2 Data Penilaian Ahli Materi Sosiologi	62
Tabel 4.3 Saran dan Masukan Ahli Materi sosiologi.....	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Sosiologi	66
Tabel 4.5 Data Penilaian Ahli Desain.....	67
Tabel 4.6 Saran dan Masukan Ahli Desain.....	69
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli desain	70
Tabel 4.8 Data Penilaian Siswa Kelas XI IPS 2 Terhadap Media Evaluasi.....	73
Table 4.9 Hasil penggunaan Media Evaluasi kelas XI IPS 2.....	76
Tabel 5.1Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 umpan balik (<i>feed back</i>)	18
Gambar 2.2 hasil tes/ <i>score</i> dan langkah-langkah yang akan diikuti	18
Gambar 2.3 mengubah teks dan bahasa pada tombol dan label.....	19
Gambar 2.4 Fasilitas memasukkan suara dan warna pada soal	19
Gambar 2.5 Fasilitas <i>hyperlink</i>	19
Gambar 2.6 Fasilitas Pembuatan Soal <i>Random</i>	20
Gambar 2.7 Fasilitas pengaturan tampilan yang dapat di modifikasi	20
Gambar 4.1 umpan balik (<i>feed back</i>).....	43
Gambar 4.2 hasil tes/ <i>score</i> dan langkah-langkah yang akan diikuti	43
Gambar 4.3 mengubah teks dan bahasa pada tombol dan label.....	43
Gambar 4.4 Fasilitas memasukkan suara dan warna pada soal	44
Gambar 4.5 Fasilitas <i>hyperlink</i>	44
Gambar 4.6 Fasilitas Pembuatan Soal <i>Random</i>	44
Gambar 4.7 Fasilitas pengaturan tampilan yang dapat di modifikasi	45
Gambar 4.8 Halaman Depan Media <i>WQC</i> Berbasis Android.....	46
Gambar 4.9 Laman Pengisian Identitas Peserta Tes	47
Gambar 4.10 Contoh Soal <i>Multiple Respon</i>	48
Gambar 4.11 Langkah Pengerjaan Soal <i>Multiple Respon</i>	48
Gambar 4.12 Contoh Soal <i>Multiple Choice</i>	49
Gambar 4.13 Langkah Pengerjaan Soal <i>Multiple Choice</i>	50
Gambar 4.14 Contoh Soal <i>Click Map</i>	50

Gambar 4.15 Langkah Pengerjaan Soal Click Map	51
Gambar 4.16 Langkah Pengerjaan Soal Click Map	52
Gambar 4.17 Langkah Pengerjaan Soal Click Map	53
Gambar 4.18 True/ False	54
Gambar 4.19 Langkah Pengerjaan Soal True/ False	55
Gambar 4.20 Contoh Soal <i>Matchin</i>	56
Gambar 4. 21 Langkah Pengerjaan Soal Matchin.....	57
Gambar 4.22 Contoh Soal <i>Sequence</i>	58
Gambar 4.23 Langkah Pengerjaan Soal Sequence.....	59
Gambar 4.24 Laman <i>Score</i> Pada Tes	60
Gambar 4.25 Laman <i>Review</i> Soal	61

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: Surat Ijin Penelitian.....	1
LAMPIRAN II	: Surat Keterangan Penelitian.....	2
LAMPIRAN III	: Bukti Konsultasi Skripsi.....	3
LAMPIRAN IV	: Instrumen Validasi Ahli Materi sosiologi.....	4
LAMPIRAN V	: Instrumen Validasi Ahli Desain.....	7
LAMPIRAN VI	: Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Media.....	10
LAMPIRAN VII	: Lembar soal Pre-test.....	12
LAMPIRAN VIII	: Lembar soal Post-test.....	16
LAMPIRAN IX	: Hasil Pre-test dan Post-test siswa.....	20
LAMPIRAN X	: Dokumentasi.....	22
LAMPIRAN XI	: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa.....	23

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETEJUAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Asumsi Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk	7
G. Orisinilitas Penelitian	8
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13

A. Media Evaluasi	13
1. Pengertian Media evaluasi	13
2. Tujuan Evaluasi Media Pembelajaran	13
3. Ciri-Ciri Keefektif Media Pembelajaran	14
4. Cara Mengevaluasi Media Pembelajaran	15
5. Kriteria Evaluasi Pendidikan	16
B. Wondershare Quiz Creator	17
1. Pengertian Wondershare Quiz Creator	17
2. Fasilitas Yang Ada Dalam Media Evaluasi WQC Berbasis Android	18
C. Pembelajaran Sosiologi	20
1. Pengertian Pembelajaran Sosiologi	20
2. Tujuan	23
3. Ruang Lingkup	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Metode Penelitian	24
B. Prosedur Pengembangan	31
1. Tahap Pra-Pengembangan Produk	31
2. Tahap Pengembangan produk	33
3. Tahap Validasi Dan Revisi	34
4. Tahap Uji Lapangan	34
C. Uji Coba	35
1. Desain Uji Coba	35
2. Subjek Uji Coba	37
D. Jenis Data	38
E. Instrumen Pengumpulan Data	39

F. Teknik Analisi Data	40
BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN	42
A. Deskripsi Spesifikasi Media Evaluasi WCrberbasis android	42
B. Pengembangan Produk Media Evaluasi WQC Berbasis Android	45
C. Penyajian Hasil Pengembangan Media Evaluasi WQCBerbasis Android	61
1. Hasil validasi ahli materi sosiologi	62
2. Hasil Validasi Ahli Desain	67
3. Hasil Uji Coba	71
4. Hasil Nilai Siswa.....	74
BAB V PEMBAHASAN	89
A. Analisis Spesifikasi Hasil Pengembangan media evaluasi Wondershare Quiz Creator berbasis android	80
a. Tahap Analisis Kebutuhan dan Perencanaan	80
b. Tahap Pengembangan	82
c. Validasi dan Revisi Produk.....	82
d. Uji Coba Lapangan.....	83
e. Produksi Akhir	84
B. Analisis Pengembangan Produk Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Android	84
C. Analisis Hasil Pengembangan Produk Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Android	86
1. Tingkat Validitas.....	86
2. Tingkat Kemenarikan	93
BAB VI PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97

B. SARAN.....	98
1. Bagi Guru	98
2. Bagi Sekolah	98
3. Bagi Peneliti.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100



ABSTRAK

Fadlullah, Achmad Kholid. 2017. Pengembangan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang, Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universtas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Dosen Pembimbing. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Kata Kunci : *Wondershare Quiz Creator*, Android, Mata Pelajaran Sosiologi.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari berbagai komponen pembelajaran. Mulai dari guru, sarana pra sarana, kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran dan lain-lain. Oleh karena itu kualitas pendidikan sebenarnya ditentukan oleh keterpaduan antara seluruh komponen pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengatasi keadaan dalam proses pembelajaran, mengingat fungsi media dalam proses pembelajaran sangatlah baik untuk stimulus peningkatan keserasian terutama dalam menerima informasi. Sehingga media juga berfungsi sebagai perantara. Untuk mencapai tujuan tersebut maka peneliti mengembangkan suatu media yaitu media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android Yang akan memudahkan guru dan murid dalam menjalankan proses evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut 1) Untuk mendeskripsikan spesifikasi media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam mata pelajaran Sosiologi di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang. 2) Untuk mengembangkan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam mata pelajaran Sosiologi di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang. 3) Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam mata pelajaran Sosiologi di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang.

Untuk mencapai tujuan di atas, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Reserch and Development* (R&D yang mengacu pada model yang dikenalkan oleh Borg and Gall. Teknik pengumpulan data melalui: 1) Observasi 2) Tes 3) Angket. Teknik analisis data menggunakan Analisis Isi Pembelajaran dan Analisis Deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam pembelajaran sosiologi adalah sebuah aplikasi yang berisi berbagai variasi soal, bersifat random, dapat digunakan secara online dan offline, nilai dari hasil pengerjaanya langsung masuk ke email guru. 2) media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* yang awalnya berbasis web dalam computer dikembangkan melalui http hingga menjadi aplikasi yang berbasis android 3) pengembangan ini terbukti telah efektif, menarik dan valid dalam pengembangannya yang didasarkan pada hasil yang didapat dari validator ahli materi sosiologi 80 %, ahli desain 73 %, serta tanggapan siswa IPS 2 82,57%. Adapun peningkatan hasil dalam pengerjaan soal ditunjukkan analisis data hasil belajar pre-test dan post-test dari hasil uji-t yang dilakukan dengan taraf kebenaran 95 %. Kelas XI IPS 2 Thitung > Ttabel adalah 3,23 > 1,68. Hal ini

menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi dan kemenarikan yang tinggi, sehingga layak digunakan dalam menunjang proses evaluasi.



ABSTRACT

Fadlullah, Achmad Kholid. 2017. Development of Evaluation Media of *Wondershare Quiz Creator* Android-based in Sociology Study in 11th class of MAN 1 Malang, Thesis, Majors of Social Science Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Maulana Malik Ibrahim Malang.

Advisor: Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

Key words: Wondershare Quiz Creator, Android, Social Science

Educational area does not apart from the variety of learning component. It relates to teachership, medium and infrastructure, curriculum, learning method, and many others. Genuinely, due to the quality of education is determined by whole integration from those learning components. Media utilization in the process of learning becomes one of efforts to cope with the situations within the learning process, due to the fact that media functions well to boost the integration of learning components especially in getting information. Therefore, the media also functions as learning mediator. For this purpose, the researcher would develop a media, Evaluation media of *Wondershare Quiz Creator* Android-based which is able to facilitate the teacher and student in the process of learning evaluation.

According to that research background, the objectives of this research are:

1) To describe the specification of media evaluation of *Wondershare Quiz Creator* in Sociology learning in MAN 1 Malang, 2) To develop evaluation media of *Wondershare Quiz Creator* Android-based in Sociology learning in MAN 1 Malang, 3) To examine the result of media evaluation development of *Wondershare Quiz Creator* in Sociology learning in MAN 1 Malang.

Therefore, the researcher exerts Research and Development (R&D) which points to the model defined by Borg and Gall. As for, the techniques of data collection are: 1) Observation, 2) Test, 3) Questionnaire. The technique of data analysis used in this research is Content Learning Analysis and Descriptive Analysis.

The result of this research indicates that: 1) *Wondershare Quiz Creator* evaluation media as base on android in sociology learning is an application consists of several exercises, random, can be used either online or offline, the result value is sent to the teacher's email exactly. 2) The previous *Wondershare Quiz Creator* evaluation media that based on web in a computer is developed through http becomes an application based on android. 3) This development proved to be effective, attractive, and valid, in its development based on the result derived from validator. The expert of sociology is 80%, the expert of design is 73%, and the perception of IPS 2 students is 82, 57%. While the result of development in doing exercise is indicated by data analysis of pre-test and pro-test study result from t-test done with 95% truth degree. Class XI IPS 2 Tcount > Ttable is 3, 23 > 1.68. This case indicates that developed product has the high validity and attractiveness degree, therefore it is proper to carry on the evaluation process.

مستخلص البحث

فضل الله، أحمد خالد. ٢٠١٧. تطوير وسائل التقييم *Wondershare Quiz Creator* باستخدام أندرويد لدرس العلوم الاجتماعي في فصل الثاني مدرسة الثانوية الحكومية واحدة مالانق . البحث الجامعي، قسم تربية العلوم الاجتماعية. كلية التربية و التعليم . جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق.

تحت الإشراف: الحاج الدكتور عبد البصيط الماجستير.

الكلمة الرئيسية: *Wondershare Quiz Creator* ، أندرويد، درس العلوم الاجتماعي

ترتبط العالم التربوية ببعض المكونات التربوية. هم المدرسون ووسائل التعليمية والمنهج الدراسي وطريقة التدريس وغيرها. لذلك كانت جودة التعليم يمكن تحديدها بمناسبة جميع العناصر التعليمية. استخدام الوسائل في عملية التعليم هو الجهود المبذولة للتغلب على الظروف في عملية التعلم، لأن الهدف في استخدام الوسائل عند التعليم هو اعطاء التشجيع في تنمية استجاء الطلاب في أخذ المعلومات من المدرسين. حتى صارت الوسائل وسيلة في اعطاء المعلومات من المدرس للطلاب. للحصول إلى تلك الهدف جاء الباحث بوسيلة التقييم *Wondershare Quiz Creator* باستخدام أندرويد ليسهل المدرسين في عملية التقييم.

ومن تلك الخلفية المذكورة، وجد الباحث أهداف البحث كما يلي: (١) وصف الموصفات ووسائل التقييم *Wondershare Quiz Creator* باستخدام أندرويد لدرس العلوم الاجتماعي في فصل الثاني مدرسة الثانوية الحكومية واحدة مالانق. (٢) وصف تطوير وسائل التقييم *Wondershare Quiz Creator* باستخدام أندرويد لدرس العلوم الاجتماعي في فصل الثاني مدرسة الثانوية الحكومية واحدة مالانق. (٣) وصف نتائج التطوير ووسائل التقييم *Wondershare Quiz Creator* باستخدام أندرويد لدرس العلوم الاجتماعي في فصل الثاني مدرسة الثانوية الحكومية واحدة مالانق.

إن المدخل الذي استخدمه الباحث في هذا البحث هو المدخل الكيفي والكمي. ومنهجه هو البحث والتطويرى (*Research and Development*) الذي قدمه Borg and Gall. وأدوات

البحث فيما يلي: الملاحظة، الإختبار والأستبانة. وطريقة بحثه: تحليل مضمون مادة التعليم و تحليل الوصفي.

وأما نتائج البحث كما يلي: (١) وسائل التقويم *Wondershare Quiz Creator* باستخدام أندرويد لدرس العلوم الاجتماعي هي الوسيلة التي فيها أنواع من الأسئلة، عشوائية، ويمكن استخدامها يتصل بالانترنت أم لا يتصل به، ونتيجة الطلاب يدخل إلى البريد الإلكتروني للمدرس. (٢) وسائل التقويم *Wondershare Quiz Creator* باستخدام أندرويد هو تطوير من وسائل التقويم *Wondershare Quiz Creator* على أساس الشبكة الإنترنت في الحسوب. (٣) كان هذا التطوير فعال ومذجب وصلاح نظرا من نتائج الاستبانة أهل المادة علوم الاجتماعي قدر ٨٠% وأهل التصميم ٧٣% ومن طلاب فصل العلوم الاجتماعي ٢ و٨٢ و٥٧%. وأما تنمية في نتائج عند عملية الإختبار قبلي وبعدي من رموز اختبا t استخدمه نسبة الصدق ٩٥%. فصل العلوم الاجتماعي ٢ $t_{tabel} > thitung$ هو ٣ و٢٣ $> ١,٦٨$. هذا الحاصل يبين بأن الإنتاج من هذا التطوير له دراجة صلاحية ومذجة عالية، حتى صارت جيدة ومطابقة لاستخدام عند عملية التقويم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan. Makna penting pendidikan ini telah menjadi kesepakatan yang luas dari setiap elemen masyarakat. Rasanya, tidak ada yang mengingkari apalagi menolak, terhadap arti penting dan signifikansi pendidikan terhadap individu dan juga masyarakat. Lewat pendidikan bisa diukur maju mundurnya sebuah negara. Sebuah negara akan tumbuh pesat dan maju dalam segenap bidang kehidupan jika ditopang oleh pendidikan yang berkualitas. Sebaliknya, kondisi pendidikan yang kacau dan amburadul akan berimplikasi pada kondisi negara yang carut-marut.¹

Dunia pendidikan tidak terlepas dari berbagai komponen pembelajaran. Mulai dari guru, sarana pra sarana, kurikulum, metode pembelajaran, media pembelajaran dan lain-lain. Oleh karena itu kualitas pendidikan sebenarnya ditentukan oleh keterpaduan antara seluruh komponen pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Khanifatul dalam bukunya pembelajaran inovatif “dalam dunia pendidikan, peserta didik yang melakukan proses belajar, tidak melakukannya secara individu, tetapi ada beberapa komponen yang terlibat, seperti pendidik atau guru, media, strategi pembelajaran kurikulum dan sumber belajar.”²

¹ As'ari Muhajir, *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual* (Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA, 2011), hlm 17

² Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA, 2013) hlm 14

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan yang semakin pesat. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam bidang kehidupan. Salah satu di antaranya adalah bidang pendidikan. Untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan. Dalam hal ini kesuksesan dan keberhasilan suatu pendidikan tidak terlepas dari peran sekolah, baik sekolah negeri maupun swasta. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi ini, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media, komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.³ Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk mengatasi keadaan dalam proses pembelajaran, mengingat fungsi media dalam proses pembelajaran sangatlah baik untuk stimulus peningkatan keserasian terutama dalam menerima informasi. Sehingga media juga berfungsi sebagai perantara.

Perkembangan media perlu dilakukan guna mengatasi kesenjangan, perkembangan yang dirasa memungkinkan dan sesuai untuk keadaan adalah pembuatan multimedia interaktif. Dimana media ini dipilih berdasarkan anggapan yang menyatakan bahwa manusia memiliki dua sistem pemrosesan informasi,

³ Wina Sanjaja, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008) Hlm 162

yakni materi-materi verbal dan materi-materi visual.⁴ Visual dan verbal erat kaitanya dengan multimedia yang identik dengan kata-kata dan gambar, sehingga media semacam ini dapat memanfaatkan kedua kapasitas manusia sepenuhnya untuk memproses informasi. Suyanto (2003) mengatakan bahwa multimedia menjadi penting karena dapat dipakai sebagai alat persaingan. Disamping itu multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks, melainkan juga dengan menghidupkan teks yang disertai bunyi, gambar, musik, animasi, dan video.⁵ Sehingga peserta didik sebagai sasaran utama dalam pembelajaran media sangatlah membantu mereka untuk kegiatan belajar dan nantinya akan membuat hasil belajar tersebut semakin baik.

Jika kita lihat pada proses pembelajaran, sudah banyak sekali media interaktif yang diciptakan oleh pendidik guna untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat difahami oleh murid secara mudah. Sedangkan salahsatu penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran ialah adanya proses evaluasi sebagai tolak ukur kemampuan peserta didik dari hasil proses pembelajaran yang telah ditempuh oleh pendidik dan peserta didik.

Proses evaluasi yang sering kita lihat di sekolah-sekolah dari dulu hingga sekarang nampaknya sangatlah monoton. Hanya menggunakan kertas soal dan kertas jawaban yang disebar ke setiap peserta didik. Dengan model seperti ini murid sudah sangat merasa bosan dan merasa lebih tegang dalam menghadapi soal-soal ketika proses evaluasi berlangsung. Peserta didik pun dengan leluasa dapat melakukan kecurangan, seperti mencontek dan lain-lain. Hal ini dapat

⁴ Rihard E. Mayer, *Multimedia Learning* (Surabaya: ITS Press, 2009) Hlm 6

⁵ Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori dan pengembangan* (Yogyakarta: CV Andi, 2010) Hlm 1

menyebabkan keadaan kelas tidak kondusif lagi. Dan dengan kejadian diatas, tujuan dari evaluasi yakni mengukur kemampuan peserta didik dari apa yang telah didapat selama proses pembelajaranpun tidak dapat diperoleh guru secara valid.

Hal ini pun terjadi di MAN 1 Malang khususnya kelas XI IPS 2 dalam pembelajaran sosiologi. Guru seringkali kewalahan ketika mengadakan evaluasi terhadap peserta didik dan hasilnya pun tidak memuaskan, sehingga tujuan dari proses pembelajaranpun tidak tercapai.

Dengan adanya masalah diatas peneliti ingin mengembangkan media yang dapat merubah mindset peserta didik terhadap proses evaluasi dan membuatnya menjadi efisien ketika digunakan. Peneliti iniin mengembangkan media evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* yang didalamnya terdapat banyak model-model soal yang mana guru dapat mengkrasikannya menjadi sangat menarik. Dalam mengerjakan soal-soal pendidik mematok waktu yang bisa diseting langsung dari media tersebut. Soal-soalpun dapat dibuat random (acak) sehingga antara satu siswa dengan siswa lainnya sulit untuk mencontek.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana spesifikasi media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam mata pebelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang?

2. Bagaimana pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam mata pebelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang?
3. Bagaimana hasil pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam mata pebelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pengembangan diatas, maka peneliti ini bertujuan untuk mengembangkan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan spesifikasi media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam mata pebelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang.
2. Untuk mengembangkan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam mata pebelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang.
3. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam mata pebelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* diharapkan dapat menjadi alternatif dalam proses evaluasi dalam pembelajaran sosiologi bagi setiap siswa di kelas XI IPS 2 MAN 1

Malang. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android antara lain:

a) Bagi Siswa

Peneliti berharap agar dengan adanya media evaluasi ini dapat membantu dan mempermudah murid dalam proses evaluasi dalam pembelajaran sosiologi .

b) Bagi Guru

Peneliti berharap agar dengan adanya media evaluasi ini dapat menjadi acuan yang tepat dalam proses evaluasi dan menjadi pengetahuan baru bagi para guru.

c) Bagi Pengembang

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian yang akan datang, dan agar penelitian ini menjadi pengembangan pengetahuan baru dalam proses evaluasi dalam pembelajaran sosiologi di kelas.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam pembelajaran sosiologi antara lain:

- a. Media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dapat meningkatkan efektifitas proses evaluasi pembelajaran.

- b. Media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android akan menarik perhatian siswa dan motivasi siswa dalam mengerjakan soal-soal pada saat proses evaluasi.
- c. Belum tersedianya media evaluasi dalam pembelajaran sosiologi yang efektif.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk guru dan siswa berupa media evaluasi, media yang dihasilkan adalah media *Wondershare Quiz Creator* berbasis android yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses evaluasi sebagai berikut :

- a. Media yang dikembangkan adalah sebuah aplikasi yang di dalamnya berisi soal-soal dengan beberapa jenisnya.
- b. Soal-soal yang diterima murid bersifat random, hingga sulit bagi murid untuk bekerja sama dalam mengerjakan soal-soal dalam proses evaluasi.
- c. Media ini dapat digunakan secara online dan offline.
- d. Guru dapat memantau langsung etos kerja siswa melalui email guru langsung, sehingga sangat memudahkan guru.
- e. Nilai siswa dan analisisnya langsung masuk ke email guru.

G. Orisinilitas Penelitian

Table 1.1 Orisinilitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal), Tahun diterbitkan	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1	Pramyta Manda Sari Penggunaan Media 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 Efbk)	Menggunakan media berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> .	Objek sekolahan, jenis penelitian PTK, dan materi yang dikembangkan.	Hasil observasi selama proses pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa setiap indikator motivasi belajar siswa selalu mengalami peningkatan. Skor rata-rata motivasi belajar siswa siklus I sebesar 2,87, yaitu termasuk kategori cukup.
2	Setyo Adi Nugroho peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penerapan teori belajar konstruktivisme dengan memanfaatkan mediapembelajaran <i>Wondershare Quiz Creator</i> pada matapelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri 2 Pacarmulyo tahun 2015	Menggunakan media berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i>	objek sekolahan, tujuan pengembangan, mata pelajaran yang dikembangkan, jenis penelitian PTK.	pembelajaran matematika dengan menerapkan teori belajar konstruktivise dan memanfaatkan media <i>Wondershare Quiz Creator</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan rata -rata untuk keaktifan siswa pada siklus I adalah 59,5% dan

				pada siklus II adalah 80,18%.
3	Diana Saraswati penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> untuk meningkatkan daya Tarik dan hasil belajar dalam pembelajaran sejarah peserta didik kelas XI IPA 3 negeri 2 Bondowoso tahun 2013	Menggunakan media berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i>	Jenis penelitian PTK, objek dan mata pelajaran,	Terdapat peningkatan daya tarik peserta didik dalam pembelajaran sejarah dan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media interaktif berbasis <i>wondershare quiz creator</i> dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 3 negeri 2 Bondowoso.
4	Pipin Ariani Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar.	Menggunakan media pengembangan R&D, mengembangkan media evaluasi	Objek sekolah, materi yang dikembangkan.	Hasil uji isi/ materi mencapai tingkat kelayakan 94%, hasil uji ahli desain media mencapai tingkat kelayakan 88% hasil uji ahli pembelajaran (guru bidang studi IPA) mencapai tingkat kelayakan 96%, serta tanggapan peserta didik sebagai pengguna media mendapatkan persentase kemudahan, dan kemenarikan sebanyak 88,6%. Hal ini

				menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan layak digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.
5	Reza Febrata Pengembangan Kuis Interaktif Materi Termodinamika Pada Pembelajaran Remedial	Mengembangkan media yang berisi soal-soal, penelitian R&D	Objek sekolah, media evaluasi, materi yang dikembangkan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa program kuis interaktif menarik, mudah dan bermanfaat digunakan sebagai pembelajaran remedial. Dengan presentase kemenaraaian 78,9%, hasil kemudian 81,34% dan kemanfaatan 80,70%. Keefektifan pencapaian program kuis interaktif ini didapatkan dari hasil gain 26,96 dan nilai gain ternormalisasi 0,46 termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu diatas ada yang mempunyai kesamaan, tetapi penelitian ini juga terdapat beberapa variabel yang tidak sama dengan penelitian terdahulu, yaitu objek, mata pelajaran yang dikembangkan, dan tujuan pengembangan yang telah peneliti lakukan.

H. Definisi Istilah

Penulisan memberikan penegasan dan pembahasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi sebagai berikut :

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan startegi dan metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.⁶

2. Media

Media berasal dari bahasa latin *mediaus* yang secara harfiah berarti “perantara atau oengantar”. dalam bahasa arab media adalah perantara *وسيلة* atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁷

3. Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian integral dari suatu proses pembelajaran. Idealnya, efektifitas pelaksanaan proses pembelajaran diukur dari dua aspek, yaitu: bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistempembelajaran, dan (2) bukti-bukti yang

⁶ Widyah Rahmawati, *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 Azhar Arsyad, *media pengajaran* (Jakarta, PT Raja Grafindo 1997) hlm 3

mnunjukkan berapa banyak kontribusi (sumbangan) media atau media program terhadap keberhasilan dan keefektifan proses embelajaran itu.⁸

Wondershare Quiz Creator

Media dalam pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru kepada siswa dalam memberikan suatu materi pembelajaran. *Wondershare Quiz Creator* adalah salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat program evaluasi pembelajaran berbasis IT.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media quiz untuk memotivasi siswa dalam mengingat kemabali pelajaran yang diajarkan.

⁸ Cecep kustandi, *Media Pembelajaran Manual Dan Digita*; (Bogor, Ghalia Indonesia 2011) Hlm 143

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Evaluasi

1. Pengertian Media evaluasi

Media berasal dari bahasa latin *mediaus* yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. dalam bahasa arab media adalah perantara *وسيلة* atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁹

Evaluasi merupakan bagian integral dari suatu proses pembelajaran. Idealnya, efektifitas pelaksanaan proses pembelajaran diukur dari dua aspek, yaitu: bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem pembelajaran, dan (2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi (sumbangan) media atau media program terhadap keberhasilan dan keefektifan proses pembelajaran itu.¹⁰

2. Tujuan Media Evaluasi Pembelajaran

Secara terminologi evaluasi pendidikan adalah proses kegiatan untuk menentukan kemajuan pendidikan, dibandingkan dengan tujuan yang telah ditentukan dan usaha untuk mencari umpan balik bagi penyempurnaan pendidikan. Edwind Wandt dan Gerald w. Brown (1977) mengatakan bahwa evaluasi pendidikan adalah : *evaluation refer to the*

⁹ Azhar Arsyad, *media pengajaran* (Jakarta, PT Raja Grafindo 1997) hlm 3

¹⁰ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual Dan Digita*; (Bogor, Ghalia Indonesia 2011) hlm 143

act or process to determining the value of something. Sesuatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

Dari pendapat yang dikemukakan oleh Edwind Wandt dan Gerald W. Brown yang memberikan definisi tentang Evaluasi pendidikan, maka evaluasi pendidikan itu sendiri dapat diartikan suatu tindakan atau kegiatan (yang dilaksanakan dengan maksud untuk) atau suatu proses (yang berlangsung dalam rangka) menentukan nilai dari segala sesuatu dalam dunia pendidikan (yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan atau yang terjadi dilapangan pendidikan).

Sedangkan evaluasi media pengajaran yang dimaksudkan adalah untuk mengetahui apakah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan.

3. Ciri-Ciri Keefektif Media Pembelajaran

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah menguasai penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Agar media

pembelajaran dapat berfungsi secara efektif, terdapat beberapa kriteria yang harus terpenuhi, seperti yang dipaparkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai :

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya bahan pelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan dalam memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh.
4. Keterampilan guru dalam menggunakan, apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga dapat bermanfaat bagi siswa.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

4. Cara Mengevaluasi Media Pembelajaran

Terdapat beberapa penilaian dalam mengevaluasi media pembelajaran.

H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman dalam bukunya, *Media Pembelajaran*, menerangkan bahwa ada dua penilaian dalam mengevaluasi media, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

5. Kriteria Evaluasi Pendidikan

Dalam melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran, aspek psikologis perlu dipertimbangkan. Sebab aspek psikologis inilah yang membuat orang memiliki gaya belajar berbeda. Ada tiga gaya belajar yang dimiliki manusia yakni: gaya belajar visual (belajar dengan cara melihat), gaya belajar auditorial (belajar dengan cara mendengar) dan gaya belajar kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh).

Dengan demikian, untuk melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran, hal-hal tersebut turut dipertimbangkan. Dibawah ini disebutkan beberapa kriteria dalam mengevaluasi media pembelajaran yang perlu diperhatikan apabila orang melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran.

1. Relevan dengan tujuan pendidikan atau pembelajaran
2. Persesuaian dengan waktu, tempat, alat-alat yang tersedia, dan tugas pendidik
3. Persesuaian dengan jenis kegiatan yang tercakup dalam pendidikan,
4. Menarik perhatian peserta didik
5. Maksudnya harus dapat dipahami oleh peserta didik
6. Sesuai dengan kecakapan dan pribadi pendidik yang bersangkutan
7. Kesesuaian dengan pengalaman atau tingkat belajar yang dirumuskan dalam syllabus
8. Keaktualan (tidak ketinggalan zaman)

9. Cakupan isi materi atau pesan yang ingin disampaikan
10. Skala dan ukuran
11. bebas dari bias ras, suku, gender

B. *Wondershare Quiz Creator*

1. *Pengertian Wondershare Quiz Creator*

Wondershare Quiz Creator merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online (berbasis web). Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar/*user friendly*, sehingga sangat mudah digunakan tidak memerlukan kemampuan bahas pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Hasil soal, kuis dan tes dibuat/disusun dengan perangkat lunak ini dapat disimpan dalam format Flash yang dapat berdiri sendiri (stand alone) di website. Dengan *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), Kuis dengan area gambardan lain-lain. Bahkan dengan *Wondershare Quiz Creator* dapat pula disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun file Flash (*Flash movie*) untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam pengerjaaan soal.

2. Contoh Fasilitas Yang Ada Dalam Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Android

Beberapa fasilitas yang tersedia dalam *Wondershare Quiz Creator*, selain dari sisi kemudahan penggunaan (*user friendly*) soal-soal yang dihasilkan, diantaranya yaitu:

1. Fasilitas umpan balik (*feed back*) berdasar atas respon/jawaban dari peserta tes.



Gambar 2.1

2. Fasilitas yang menampilkan hasil tes/*score* dan langkah-langkah yang akan diikuti peserta tes berdasar respon/ jawaban yang dimasukkan



Gambar 2.2

3. Fasilitas mengubah teks dan bahasa pada tombol dan label sesuai dengan keinginan pembuat soal



Gambar 2.3

4. Fasilitas memasukkan suara dan warna pada soal sesuai dengan keinginan pembuat soal



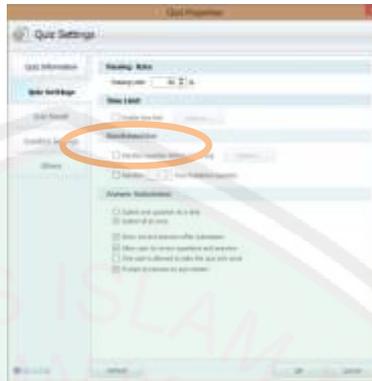
Gambar 2.4

5. Fasilitas *hyperlink*; yaitu mengirim hasil/*score* tes ke email atau LMS



Gambar 2.5

6. Fasilitas pembuatan soal *random*



Gambar 2.6

7. Fasilitas pengaturan tampilan yang dapat di modifikasi, dll.¹¹



Gambar 2.7

C. Pembelajaran Sosiologi

1. Pengertian Pembelajaran Sosiologi

Mata pelajaran Sosiologi dipandang oleh sejumlah siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan. Muatan materi sosiologi yang menyajikan banyak teori dan konsep seperti mengandung konsekuensi kepada siswa untuk menuntut semuanya dihafal secara baik. Model

¹¹ Disampaikan dalam Kegiatan PPM dengan judul : Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu “Wondershare Quiz Creator Pada Tanggal 13 November 2009 di Laboratorium Komputer Jurdik Matematika FMIPAUNY

pembelajaran yang membosankan semakin membuat mata pelajaran ini kurang diminati oleh siswa.

Strategi inovatif sudah dilakukan, namun pada prakteknya operasionalisasi model pembelajaran itu kurang efektif sehingga guru banyak yang kembali menggunakan model pembelajaran konvensional. Artikel ini ditulis untuk menyampaikan model pembelajaran Sosiologi bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) berdasarkan pengalaman saya mengajar. Menurut pengalaman saya, strategi yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran sosiologi antara lain adalah mengajukan pertanyaan kritis, eksplorasi artikel dan gambar/foto, nonton film, penelitian sederhana, dan membuat catatan harian.

Melalui strategi ini, pembelajaran yang bersifat konstruktivisme lebih mudah dioperasional. Cara ini lebih dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pembelajaran secara mandiri dan menjadikan siswa lebih dekat memahami kenyataan sosial sebagai bagian dari kehidupannya sekaligus sebagai materi pelajaran sosiologi.

Sosiologi ditinjau dari sifatnya digolongkan sebagai ilmu pengetahuan murni (*pure science*) bukan ilmu pengetahuan terapan (*applied science*). Sosiologi dimaksudkan untuk memberikan kompetensi kepada peserta didik dalam memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga

sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai pada terciptanya integrasi sosial. Sosiologi mempunyai dua pengertian dasar yaitu sebagai ilmu dan sebagai metode. Sebagai ilmu, sosiologi merupakan kumpulan pengetahuan tentang masyarakat dan kebudayaan yang disusun secara sistematis berdasarkan analisis berpikir logis. Sebagai metode, sosiologi adalah cara berpikir untuk mengungkapkan realitas sosial yang ada dalam masyarakat dengan prosedur dan teori yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dalam kedudukannya sebagai sebuah disiplin ilmu sosial yang sudah relatif lama berkembang di lingkungan akademika, secara teoretis sosiologi memiliki posisi strategis dalam membahas dan mempelajari masalah-masalah sosial-politik dan budaya yang berkembang di masyarakat dan selalu siap dengan pemikiran kritis dan alternatif menjawab tantangan yang ada. Melihat masa depan masyarakat kita, sosiologi dituntut untuk tanggap terhadap isu globalisasi yang di dalamnya mencakup demokratisasi, desentralisasi dan otonomi, penegakan HAM, *good governance* (tata kelola pemerintahan yang baik), emansipasi, kerukunan hidup bermasyarakat, dan masyarakat yang demokratis.

Pembelajaran sosiologi dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman fenomena kehidupan sehari-hari. Materi pelajaran mencakup konsep-konsep dasar, pendekatan, metode, dan teknik analisis dalam pengkajian berbagai fenomena dan

permasalahan yang ditemui dalam kehidupan nyata di masyarakat. Mata pelajaran Sosiologi diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integral dari IPS, sedangkan pada tingkat pendidikan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri.

2. Tujuan

Mata pelajaran Sosiologi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai dengan terciptanya integrasi sosial
2. Memahami berbagai peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat
3. Menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Sosiologi dalam media ini atau ruang lingkup ini.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan metode pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini. Hal-hal tersebut meliputi: (a) pendekatan dan jenis pengembangan, (b) Model pengembangan, (c) Prosedur pengembangan buku ajar, (c) Uji coba.

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Nana Syaodi Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul metode penelitian pengembangan atau *Reserch and Development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktek.¹² Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.¹³

Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dilakukan peneliti tentang

¹² NanaSukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007) hlm, 164

¹³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2011) hlm, 297

pengembangan media evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* dalam pembelajaran sosiologi di MAN 1 Malang.

menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁴

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk mengelolah data, pelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi manajemen.¹⁵

Model Pengembangan

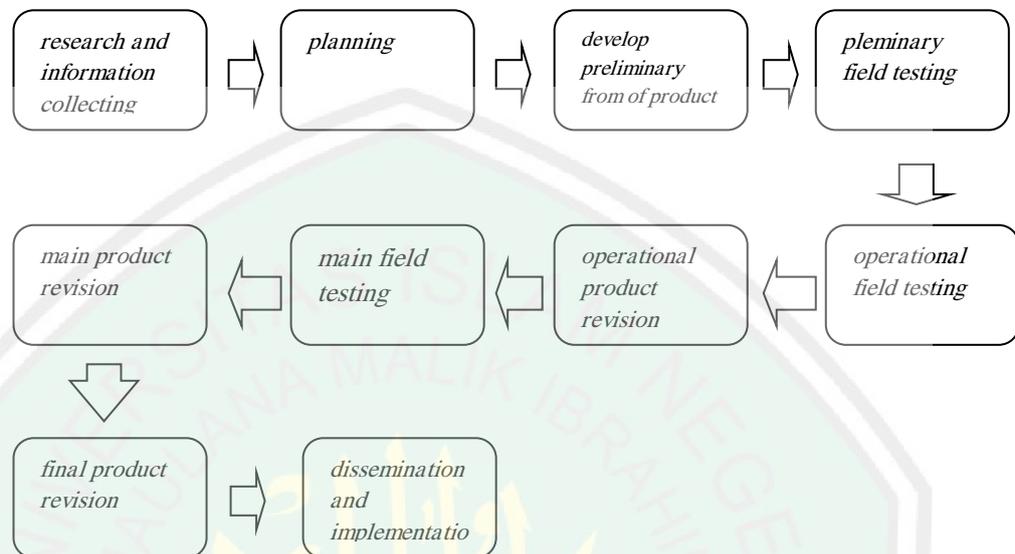
Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikenalkan oleh Borg and Gall. Peneliti mengacu pengembangan Borg and Gall disebabkan model pengembangan ini efektif dalam mengembangkan media yang peneliti lakukan. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang ditempuh melalui sepuluh tahap, antara lain:¹⁶

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hlm 07

¹⁵ Sutomo, *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, PTK, R&D)*, (Surakarta: Fairuz Media, 2010) hlm.183

¹⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010) hlm. 196

Tabel 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Borg And Gall



1. *literatur*, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria yang terkait dengan urgensi pengembangan produk dan pengembangan produk itu sendiri, juga ketersediaan SDM yang kompeten dan kecukupan waktu untuk mengembangkan. Adapun studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan, dan ini dilakukan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi laen yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan. Sedangkan riset skala kecil perlu di lakukan agar peneliti mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.
2. *planning* (perencanaan). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian,

rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan draft produk awal)

Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarapa dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Termasuk didalamnya antara lain pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal), Langkah ini merupakan

uji produk secara terbatas, yaitu melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk, yang bersifat terbatas, baik substansi maupun metodologi. Misal uji ini dilakukan 1 sampai 3 sekolah, menggunakan 6 sampai 12 subjek uji coba (guru). Selama ujicoba diadakan pengamatan, wawancara dan pengadaaan angket. Pengumpulan data dengan kuesioner dan observasi yang selanjutnya dianalisis.

5. *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba), Langkah ini merupakan

perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas, penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas, pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif, evaluasi yang dilakukan

lebih pada evaluasi terhadap proses sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

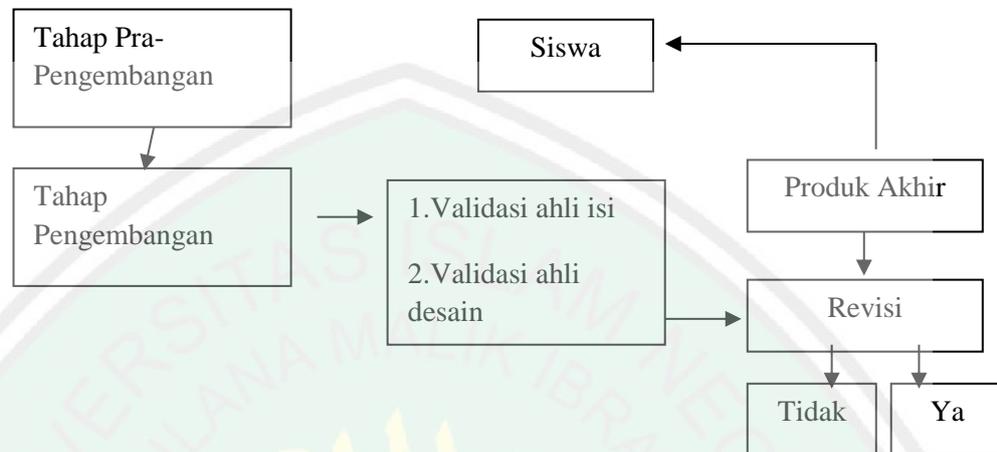
6. *Main Field Testing* (uji lapangan produk utama), Langkah ini merupakan uji produk secara lebih, meliputi uji efektivitas desain produk, uji efektivitas desain (pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model pengulangan). Hasil dari uji ini adalah diperolehnya desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Contoh uji ini misal dilakukan di 5 sampai 15 sekolah dengan 30 sampai 100 subjek. Pengumpulan data tentang dampak sebelum dan sesudah implementasi produk menggunakan kelas khusus, yaitu data kuantitatif penampilan subjek uji coba (guru) sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.
7. *Operational Product Revision* (revisi produk), Langkah ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan utama. Jadi perbaikan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

8. *Operational Field Testing* (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan)
Langkah ini sebaiknya dilakukan dengan skala besar, meliputi uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk, dan uji efektivitas dan adaptabilitas desain melibatkan para calon pemakai produk. Hasil uji lapangan berupa model desain yang siap diterapkan, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Misal uji ini dilakukan di 10 sampai 30 sekolah dengan 40 sampai 200 subjek, pengujian dilakukan dengan angket, wawancara dan observasi dan hasilnya dianalisis.
9. *Final Product Revision* (revisi produk final), Langkah ini merupakan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu agar lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan akhir produk mempunyai nilai “generalisasi” yang dapat diandalkan. Penyempurnaan didasarkan masukan atau hasil uji kelayakan dalam skala luas.
10. *Disemination and Implementasi* (desiminasi dan implementasi). Desiminasi dan implementasi yaitu melaporkan produk pada forum-forum profesional didalam jurnal dan implementasi produk pada praktik pendidikan. Penerbitan produk untuk didistribusikan secara komersial maupun *free* untuk dimanfaatkan oleh publik. Distribusi produk harus dilakukan setelah melalui *quality control*. Disamping harus dilakukan monitoring terhadap

pemanfaatan produk oleh publik untuk memperoleh masukan dalam kerangka mengendalikan kualitas produk.

Demikianlah langkah-langkah pengembangan menurut Borg and Gall akan tetapi dimungkinkan peneliti membatasi langkah-langkah penelitian. Maka dari itu penelitian ini peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan dan penelitian sampai uji terbatas. Uji coba terbatas pada penelitian ini yaitu sampai uji coba lapangan skala terkecil dari revisi produk. Ini dilakukan berkenaan biaya, waktu yang tidak memungkinkan untuk meneliti dan mengembangkan sampai tahap desiminasi dan implementasi. Adapun untuk tahap revisi produk utama sampai dengan tahap desiminasi dan implementasi akan dilanjutkan dalam penelitian selanjutnya.

Berdasarkan batasan masalah yang ada, penelitian ini dilakukan pada tahap pengembangan media pembelajaran untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada dan uji coba terbatas untuk menentukan kelayakan media *Wondershare Quiz Creator* yang digunakan sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Produksi, Distribusi Dan Konsumsi. Dari model penelitian yang dilakukan Borg & Gall tersebut, peneliti melakukan langkah-langkah dalam pengembangan media evaluasi ini dengan empat tahap yaitu tahap pra-pengembangan, tahap pengembangan, tahap validasi, tahap revisi produk. Berikut bagan pengembangan yang diadaptasi adalah :

Table 3.2 Bagan Prosedur pengembangan Borg and Gall Yang Di Adaptasi**B. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan model penelitian Borg and Gall, peneliti mengadaptasi menjadi empat tahap, berikut prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti 1) tahap pra-pengembangan, 2) tahap pengembangan produk, 3) tahap validasi dan revisi, 4) tahap uji lapangan.

Berikut tabel pengembangan yang peneliti adaptasi dan akan dilakukan, adalah:

1. Tahap Pra-Pengembangan Produk

Tujuan tahap pra-pengembangan yaitu mempelajari atau mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media evaluasi, kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

a) Mengkaji Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas XI pada kurikulum K13 yang akan digunakan dalam pengembang media evaluasi. Berdasarkan Permendiknas No. 22 tentang standar isi terhadap Standart Kompetensi dan Kompetensi dasar kelas XI MAN.

b) Melakukan Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas XI MAN, menganalisis kesulitan belajar siswa dan menganalisis kebutuhan media evaluasi kelas XI MAN. Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas XI MAN serta mengamati bahan ajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran Sosiologi kelas XI MAN.

Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa tujuan dari evaluasi dalam pembelajaran sendiri belum tercapai dalam proses pembelajaran yang ada di dalam kelas, karena siswa melakukan kecurangan dalam melaksanakan ulangan atau dalam mengerjakan soal-soal evaluasi. Sehingga tujuan dari adanya proses evaluasi tidak tercapai secara maksimal. Pada akhirnya hal tersebut akan membuat siswa mengalami banyak kesulitan dalam menjalani proses pembelajaran dan dalam memahami materi yang disajikan, sehingga akan mempengaruhi pemahaman konsep siswa.

c) Pengumpulan dan Pemilihan Bahan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat XI MAN. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan pembelajaran materi lapangan, video dan gambar yang akan dijadikan contoh dalam media evaluasi pelajaran sosiologi yang dikembangkan.

d) Menyusun Kerangka Media Evaluasi.

Penyusun kerangka media evaluasi pelajaran sosiologi untuk mengelompokkan indikator, materi, evaluasi, langka pembelajaran dari kompetensi tentang faktor perubahan lingkungan dan cara pencegahannya.

2. Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif. Dalam pengembangan materi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas XI MAN dan beberapa pihak yang berkompeten dalam bidang sosiologi. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini bukanlah materi yang secara instan memperkenalkan konsep. Materi dalam media ini ditulis dengan menambahkan media berbasis media interaktif. Adapun proses serangkaian proses yaitu melakukan penataan isi dan struktur media pembelajaran, penyusunan kegiatan pembelajaran, penyusunan media

pembelajaran dengan penambahan media interaktif, penyusunan perangkat evaluasi, dan penambahan penyusunan praktikum.

3. Tahap Validasi Dan Revisi

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Validasi produk dilaksanakan dengan konsultasi kelompok ahli, yakni ahli materi, ahli desain dan media, praktisi/guru. Hasil penelitian dari validasi ahli dan praktisi digunakan untuk penyempurnaan produk. Setelah itu, dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4. Tahap Uji Lapangan

Kegiatan ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan terhadap draf awal berdasarkan analisis data atau informasi yang diperoleh dari ahli dan siswa. apabila media pembelajaran sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi produk dan produk siap untuk diimplementasikan, namun apabila media pembelajaran belum dikatakan valid maka harus revisi terlebih dahulu sebelum menjadi produk akhir pengembangan.

Adapun pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu media

pembelajaran berbasis media interaktif. Akan tetapi pada tahap akhir desiminasi dan implementasi tidak dilaksanakan, hal ini disebabkan pada tahap ini dibutuhkan pengembangan penelitian lebih lanjut.

C. Uji Coba

Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), guna mencapai tujuan kelayakan produk yang dihasilkan. Sebelum di uji cobakan, produk terlebih dahulu dikonsultasikan dengan beberapa ahli meliputi ahli materi dan ahli media evaluasi. Setelah melalui tahap konsultasi, produk ditanggapi dan dinilai oleh guru bidang studi sosiologi kelas XI.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah uji coba pembelajaran Sosiologi dari guru dan siswa sebagai pengguna produk. Uji coba ini meliputi isi dan desain produk. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi. Tingkat validitas dan kemenarikan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

a) Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi ini terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Pemberian masukan dan saran oleh dosen pembimbing mengenai media evaluasi yang dikembangkan.

2) Perbaiki media evaluasi yang dilakukan oleh pengembang.

b) Tahap Validasi

Pada tahap validasi ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu:

- 1) Ahli isi, ahli media dan ahli evaluasi memberikan komentar masukan dan saran terhadap media evaluasi yang dikembangkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk angket terbuka yang bertujuan untuk mengetahui komentar dan saran perbaikan serta mengetahui kelayakan media tersebut digunakan dalam proses evaluasi.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan media evaluasi berdasarkan komentar masukan dan saran perbaikan.

c) Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diambil dari siswa dua kelas yakni kelas XI IPS 1 dan kelas IPS 2 di MAN 1 Malang yang terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a) Pengembang mengamati siswa pada saat proses pembelajaran dengan materi memelihara lingkungan menggunakan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.
- b) Siswa memberikan penilaian terhadap media evaluasi pelajaran Sosiologi yang telah dihasilkan dalam pengembangan.
- c) Pengembang melakukan analisis dari data hasil penelitian.

- d) Pengembang melakukan perbaikan media evaluasi berdasarkan hasil analisis dan penilaian.
- e) Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa kelas XI MAN 1 Malang yaitu pemanfaatan media evaluasi dengan materi memelihara lingkungan.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba atau validator media pembelajaran IPS dengan pemahaman konsep terdiri dari dua orang dosen atau ahli materi maupun desain dan seorang guru pengampu mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang. Kriteria masing-masing validator adalah sebagai berikut:

- 1) Dosen validasi isi media pembelajaran berbasis media interaktif yaitu:
 - a) Dosen P.IPS yang berkompeten dalam bidang Sosiologi XI MAN
 - b) Memahami tentang pemahaman konsep Sosiologi di MAN
 - c) Memahami tentang berbagai kegiatan Evaluasi Sosiologi XI
 - d) Mengetahui kurikulum Sosiologi kelas XI MAN
 - e) Telah menulis buku Sosiologi dan lainnya.
- 2) Dosen validasi atau ahli desain dan media pembelajaran berbasis media interaktif, yaitu:
 - a) Dosen pengampu mata kuliah pengembangan sumber dan media pembelajaran atau dosen yang pernah menjadi narasumber tentang bagaimana cara membuat media dan sejenisnya.
 - b) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang buku.

- c) Telah menulis dan membuat modul pelatihan media pembelajaran atau sejenisnya.
- 3) Guru Kelas
- a) Sebagai guru kelas yang telah berpengalaman mengajar Sosiologi
 - b) Memahami tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran Sosiologi MAN
 - c) Memahami kurikulum Sosiologi kelas XI MAN
- 4) Siswa kelas XI MAN

Subyek uji coba perorangan diambil dua kelas dari kelas XI MAN 1 Malang yakni kelas XI IPS 2 yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas control pada penelitian ini. Pemilihan subyek uji coba juga didasarkan pada pertimbangan guru kelas XI IPS 2 bahwa yang bersangkutan mudah untuk diteliti.

D. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif¹⁷. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah :

- a. Penilaian ahli/isi materi dan media pembelajaran tentang ketepatan komponen media ajar. Ketepatan komponen media pembelajaran meliputi: kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat

¹⁷ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang : UM Pres, 2008)

menjadikan sebuah media evaluasi *wondershare Quiz creator* menjadi efektif.

- b. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.
- c. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* hasil pengembangan (hasil post tes).

Sedangkan data kualitatif yang dikumpulkan dari angket ahli berupa:

Informasi mengenai pembelajaran Sosiologi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Sosiologi di MAN 1 Malang. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi mata pelajaran Sosiologi di MAN 1 Malang.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif yaitu berupa angket skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:

- a) Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b) Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.

- c) Skor 3, jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup rendah.
- d) Skor 4, jika tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- e) Skor 5, jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

F. Teknik Analisi Data

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menyusun isi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* dalam mata pelajaran Sosiologi.

b. Analisis Deskriptif

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. Rumus hitungan nilai rata-rata sebagai berikut.¹⁸

¹⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003) hlm. 112

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

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan (Skor yang dicari)

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 : Bilangan konstan

Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdas arkan

Prosentase

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 penilaian di atas, media pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian 68 – 100 dari seluruh unsur yang terdapat dari angket penilaian. Dalam pengembangan ini media pembelajaran harus memenuhi kriteria valid.

BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Spesifikasi Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android

Wondershare Quiz Creator merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online (berbasis web). Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar/*user friendly*, sehingga sangat mudah digunakandan tidak memerlukan kemampuan bahas pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Hasil soal, kuis dan tes dibuat/disusun dengan perangkat lunak ini dapat disimpan dalam format Flash yang dapat berdiri sendiri (stand alone) di website.

Dengan *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), piliha ganda (*multiple choices*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), Kuis dengan area gambardan lain-lain. Bahkan dengan *Wondershare Quiz Creator* dapat pula disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun file Flash (*Flash movie*) untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam pengerjaaan soal. Beberapa fasilitas yang tersedia dalam *Wondershare Quiz Creator*, selain dari sisi kemudahan penggunaan (*user friendly*) soal-soal yang dihasilkan, diantaranya yaitu:

- a) Fasilitas umpan balik (*feed back*) berdasar atas respon/jawaban dari peserta tes.



Gambar 4.1

- b) Fasilitas yang menampilkan hasil tes/score dan langkah-langkah yang akan diikuti peserta tes berdasar respon/ jawaban yang dimasukkan



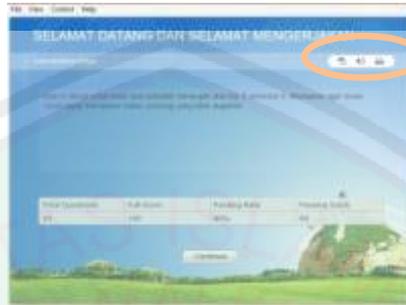
Gambar 4.2

- c) Fasilitas mengubah teks dan bahasa pada tombol dan label sesuai dengan keinginan pembuat soal



Gambar 4.3

- d) Fasilitas memasukkan suara dan warna pada soal sesuai dengan keinginan pembuat soal



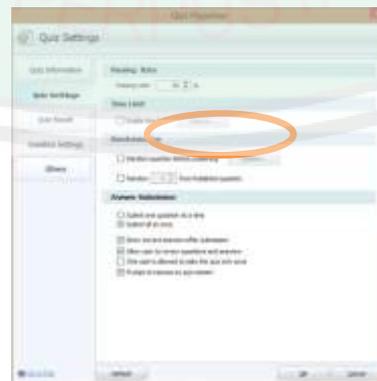
Gambar 4.4

- e) Fasilitas *hyperlink*; yaitu mengirim hasil/score tes ke email atau LMS



Gambar 4.5

- f) Fasilitas pembuatan soal *random*



Gambar 4.6

g) Fasilitas pengaturan tampilan yang dapat di modifikasi, dll.¹⁹



Gambar 4.7

Gambaran awal atau produk awal dari media *Evaluasi Wondershare Quiz creator* adalah seperti diatas (berbasis komputer), lalu peneliti mengembangkannya menjadi lebih menarik lagi. Yakni dengan berbasis android. Sedangkan hasil dari pengembangan tersebut dapat kita lihat di pembahasan selanjutnya.

B. Pengembangan Produk Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Android

Seperti penjelasan di atas Media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android merupakan hasil dari pengembangan media evaluasi sebelumnya, yang mana media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android ini merupakan media evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran sosiologi untuk kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang.

¹⁹ Disampaikan dalam Kegiatan PPM dengan judul : Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu “Wondershare Quiz Creator Pada Tanggal 13 November 2009 di Laboratorium Komputer Jurdik Matematika FMIPAUNY

1. Pada media evaluasi pembelajaran *Wondershare Quiz Creator* berbasis android terdiri dari beberapa komponen yang dapat di lihat. Adapun uraian lebih lanjut sebagai berikut :

a. Halaman depan media *Wondershare Quiz Creator* berbasis android

Halaman depan pada media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android terdapat dua bagian. Bagian pertama adalah tampilan awal yang memperkenalkan isi dari media *Wondershare Quiz Creator* berbasis android.



Gambar 4.8

Pada tampilan kedua dari media evaluasi ini terdapat dua kolom yang harus di isi sebelum masuk ke dalam media, yakni kolom nama dan kelas siswa yang menjadi responden. Setelah mengisis kolom tersebut, tekan tombol “MULAI” untuk memulai.



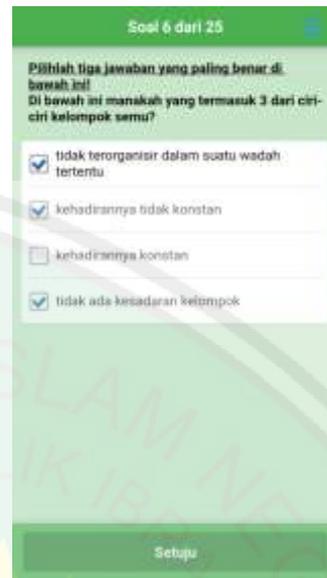
Gambar 4.9

- b. Jenis soal dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android.

Setelah menekan tombol “MULAI” maka secara otomatis akan muncul soal-soal yang terdapat dalam media ini. Dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android ini terdapat enam jenis soal yakni sebagai berikut :

1. *Multiple Respon*

Jenis soal ini adalah soal yang memerlukan jawaban lebih dari satu. Dalam jenis soal ini murid harus memilih tiga jawaban yang benar dari empat poin jawaban yang tersedia, dengan cara menekan layar android pada jawaban yang benar hingga muncul tanda *cek list* pada kolom yang tersedia. Lalu tekan tombol “SETUJU” untuk menyetujui.



Gambar 4.10

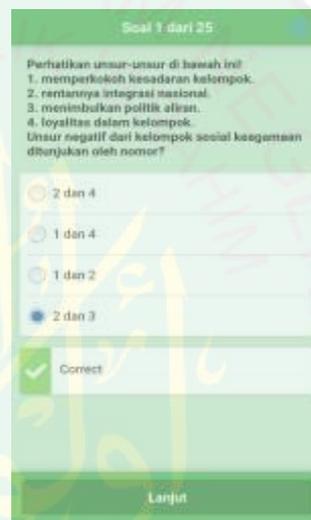
Setelah menekan tombol setuju maka secara otomatis akan muncul tanda silang yang berwarna orange pada jawaban yang salah atau akan nmuncul tombol centang yang berwarna hijau untuk jawaban yang benar. Lalu tekan tombol lanjut untuk melanjutkan ke soal selanjutnya, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.11

2. *Multiple Choice*

Multiple choice merupakan satu dari jenis soal yang ada, yang mana pada jenis soal ini siswa hanya memilih satu jawaban yang benar dari empat jawaban yang tersedia. Lalu tekan tombol “SETUJU” untuk menyetujui.



Gambar 4.12

Setelah menekan tombol “SETUJU” maka secara otomatis akan muncul tanda “SILANG” yang berwarna orange pada jawaban yang salah atau akan muncul tombol “CENTANG” yang berwarna hijau untuk jawaban yang benar. Lalu tekan tombol lanjut untuk melanjutkan ke soal selanjutnya, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.13

3. Click Map

Click map merupakan satu dari jenis soal yang ada dalam aplikasi ini, yang mana siswa harus menekan atau menyentuh layar android yang berisi empat gambar yang mana pada salahsatu gambar tersebut terdapat satu jawaban atau gambar yang benar.



Gambar 4.14

Setelah menekan keempat gambar tersebut, maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini. Lalu siswa harus menekan salahsatu gambar yang merupakan jawaban dari soal tersebut. Setelah menekan maka akan muncul tombol yang berbentuk bulat berwarna orange. Jika sudah tekan tombol “CLEAR” pada pojok kiri atas untuk menghapus jawaban atau tekan tombol “DONE” pada pojok kanan atas jika siswa sudah yakin pada jawaban yang yang dipilih.



Gambar 4.15

Setelah menekan tombol “DONE” maka akan muncul gambar seperti di bawah ini. Lalu tekan tombol “SETUJU” untuk menyetujui.



Gambar Gambar 4.16

Setelah menekan tombol “SETUJU” maka secara otomatis akan muncul tanda silang yang berwarna orange pada jawaban yang salah atau akan muncul tombol centang yang berwarna hijau untuk jawaban yang benar. Lalu tekan tombol “LANJUT” untuk melanjutkan ke soal selanjutnya, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.17

4. *True/ False*

True/ false merupakan satu dari jenis soal yang ada dalam aplikasi ini. Yang mana dalam aplikasi ini bentuk soal merupakan suatu kalimat yang bersifat pernyataan. Lalu siswa hanya perlu menekan tombol benar untuk jawaban benar, tombol salah untuk jawaban salah. Lalu tekan tombol “SETUJU” untuk menyetujui.



Gambar 4.18

Setelah menekan tombol “SETUJU” maka secara otomatis akan muncul tanda silang yang berwarna orange pada jawaban yang salah atau akan muncul tombol centang yang berwarna hijau untuk jawaban yang benar. Lalu tekan tombol “LANJUT” untuk melanjutkan ke soal selanjutnya, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.19

5. Matching

Matching merupakan salah satu jenis soal dari aplikasi ini. Yang mana di dalamnya terdapat tiga istilah yang harus di pasangkan pada kalimat yang sesuai dengan istilah tersebut. Siswa hanya perlu menekan tombol select untuk memilih kalimat yang akan di pasangkan pada istilah yang ada. Lalu tekan tombol “SETUJU” untuk menyetujui.



Gambar 4.20

Setelah menekan tombol “SETUJU” maka secara otomatis akan muncul tanda silang yang berwarna orange pada jawaban yang salah atau akan muncul tombol centang yang berwarna hijau untuk jawaban yang benar. Lalu tekan tombol “LANJUT” untuk melanjutkan ke soal selanjutnya, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4. 21

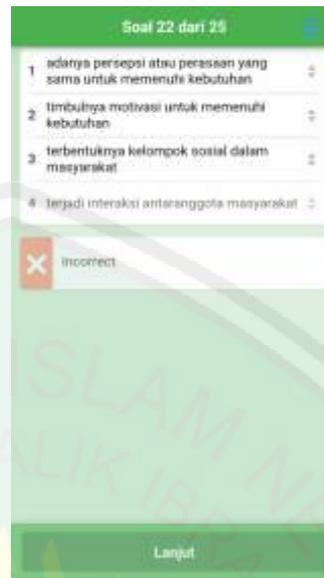
6. *Sequence*

Sequence merupakan satu dari jenis soal yang ada dalam aplikasi ini. Yang mana jenis soal ini memerintahkan siswa untuk mengurutkan jawaban yang ada. Untuk mengurutkan jawaban ke urutan yang sesuai siswa hanya perlu menekan dua tombol segitiga yang berhadapan pada jawaban yang ingin di atur turun atau naiknya sehingga menjadi urutan yang sempurna. Lalu tekan tombol “SETUJU” untuk menyetujui.



Gambar 4.22

Setelah menekan tombol “SETUJU” maka secara otomatis akan muncul tanda silang yang berwarna orange pada jawaban yang salah atau akan muncul tombol centang yang berwarna hijau untuk jawaban yang benar. Lalu tekan tombol “LANJUT” untuk melanjutkan ke soal selanjutnya, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.23

c. Laman penutup yang berisi nilai akhir dan review dari soal yang telah di kerjakan oleh siswa.

1. Halaman yang berisi nilai penentuan lulus tidaknya siswa dalam mengerjakan soal.

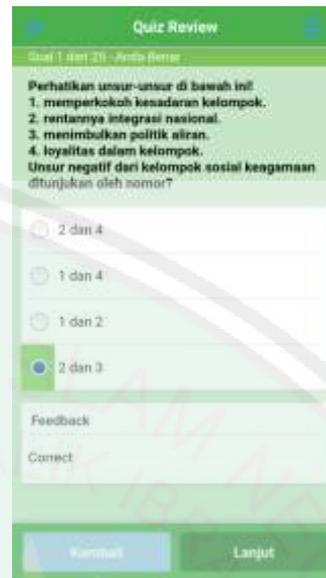
Dalam tampilan ini, di bagian atas akan tertera lulus tidaknya siswa dalam mengerjakan soal yang ada di media evaluasi wondershare Quiz Creator berbasis android ini.

Passing score yang dijadikan patokan kelulusan oleh peneliti adalah 70 poin. Jika nilai siswa di atas 70 poin maka siswa dinyatakan lulus namun jika di bawah 70 poin maka siswa di nyatakan belum lulus dalam mengerjakan soal-soal yang ada. Dalam tampilan ini siswa juga dapat melihat 25 soal yang telah di kerjakan tadi dengan kategori benar atau salah sesuai yang telah di kerjakan siswa.



Gambar 4.24

Untuk mempelajari atau mengetahui jawaban benar atau jawaban salah dari soal-soal yang telah dijawab siswa, siswa bisa menekan tombol ulasan quiz yang terdapat pada gambar di atas. Setelah menekan tombol tersebut, maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Tekan tombol “LANJUT” untuk melanjutkan ke soal yang akan ditinjau berikutnya.



Gambar 4.25

Setelah mengulas semua pertanyaan yang ada, tekan layar pada lambang “BACK” untuk keluar dari media evaluasi ini.

C. Penyajian Hasil Pengembangan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Android

Data yang di peroleh dari penelitian ini terdiri dari dua macam, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut di peroleh melalui tahap penelitian yaitu validitas ahli dan uji coba lapangan.

Data validasi terhadap media evaluasi *wondershare Quiz Creator* berbasis android ini di peroleh dari evaluasi yang di lakukan oleh dua validator ahli, yaitu terdiri dari validator materi dan validator desain media. Peneliti juga menjadikan guru sebagai sumber informasi yang menjadi landasan dalam penelitian ini. Selain para ahli dan guru peneliti juga menjadikan siswa sebagai objek validator terhadap media yang

mereka coba. Dan yang di peroleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan menggunakan rumus skala Likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validator ahli dan siswa kriteria pemberian skor nilai adalag sebagai berikut.

Tabel 4.1

Kriteria Pemberian Skor Angket Validasi Ahli dan Siswa

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

1. Hasil validasi ahli materi sosiologi

a. Paparan Data Kuantitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli materi Sosiologi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2

Data Penilaian Ahli Materi Sosiologi Terhadap Media Evaluasi

***Wondershare Quiz Creator* Berbasis Android**

No	Aspek penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria kevalidan	Keterangan
1	Tingkat relevansi media evaluasi dengan kurikulum yang berlaku dalam	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

	kurikulum 2013 di kelas XI					
2	Kesesuaian antara isi latihan dan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan kompetensi dasar	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan indicator 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 refrensi yang digunakan dalam bidang ilmu	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8	Kelengkapan materi dalam media evaluasi Wondershare Quiz Creator	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9	Keluasan dan kedalaman isi pada media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Kesesuaian materi soal dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
11	Soal-soal yang disajikan dalam media evaluasi mudah difahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
12	Kejelasan perintah dalam mengerjakan soal-soal	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
13	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

	evaluasi Wondershare Quiz Creator mudah difahami					
14	Tingkat kesulitan latihan soal media evaluasi Wondershare Quiz Creator mudah difahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
15	Ketepatan instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		60	75	80	Valid	Tidak Revisi

Berikut persentase tingkat kevalidan media integratif berdasarkan penilaian ahli materi Sosiologi:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\
 &= \frac{60}{75} \times 100 \% \\
 &= 80 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

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

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

100 : Bilangan konstan

Tabel 4.2 menunjukkan data hasil validasi ahli materi sosiologi terhadap produk media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android kelas XI MAN 1 Malang menyatakan valid pada seluruh item. Berdasarkan perhitungan diatas yang sudah dilakukan oleh ahli materi sosiologi secara keseluruhan mencapai 80%. Maka jika dicocokkan 80 dengan tabel kriteria kelayakan, skor tersebut masuk dalam kriteria “valid”.

b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif hasil ahli materi Sosiologi yang memberikan saran dan masukan tentang materi Sosiologi dalam pernyataan terbuka pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Saran dan Masukan Ahli Materi sosiologi Terhadap Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasi Android

Nama Subjek Uji Ahli	Saran Dan Masukan
Moh. Miftahusyai'an, M.Sos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk petunjuk pengerjaan soal harap di perjelas 2. Harap di perhatikan kesesuaian karakteristik siswa dengan tingkat kesulitan materi

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, bahwasanya ada beberapa aspek yang perlu ditambahkan dan diganti sebagai bahan untuk memperbaiki produk. Perbaikan ini perlu dilakukan guna produk menjadi lebih berkualitas dan dapat digunakan sebagai media evaluasi yang menarik. Dengan adanya saran di atas, media ini dibutuhkan satu kali revisi. Validasi pada ahli materi ini dilakukan pada tanggal 26 September 2017 oleh Moh. Miftahusyai'an, M.Sos.

c. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi sosiologi perlu kiranya untuk dilakukan perbaikan. Dari saran dan masukan yang diberikan tersebut, maka dilakukan perbaikan sepenuhnya dalam rangka penyempurnaan produk. Berikut ini merupakan paparan hasil revisi yang disarankan oleh ahli materi Sosiologi.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Sosiologi

NO	Bagian yang direvisi	Bagian yang direvisi	Bagian yang direvisi
1	Petunjuk pengerjaan soal yang belum jelas. Diberikan perintah pengerjaan soal yang jelas sebelum butir soal.		

2. Hasil Validasi Ahli Desain

a. Paparan Data Kuantitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli desain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Data Penilaian Ahli Desain Terhadap Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Android

No	Aspek 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 Http://Appsgeyser.com sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4	Kejelasan tulisan atau pengetikan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	ketetapan penggunaan tema media evaluasi	3	5	60	Cukup valid	Revisi sebagian
6	Kemenaarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media evaluasi	3	5	60	Cukup valid	Revisi Sebagian
7	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian tampilan media dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9	Kejelasan jenis-jenis soal	3	5	60	Cukup valid	Revisi Sebagian
10	Kejelasan bentuk soal	3	5	60	Cukup valid	Revisi Sebagian
11	Kejelasan junci jawaban pada uraian soal	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

12	Kejelasan pedoman dalam pembuatan soal	3	5	60	Cukup valid	Revisi Sebagian
13	Kemudahan penggunaan media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
14	Penggunaan variasi warna yang dipakai dalam media evaluasi Http://Appsgeyser.com	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
15	Media evaluasi sosiologi mampu meningkatkan motivasi siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
16	Tampilan tombol/button/navigasi jelas	3	5	60	Cukup valid	Revisi Sebagian
17	Kombinasi teks, gambar dan warna dalam media evaluasi sosiologi serasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		62	85	73	Valid	Tidak Revisi

Berikut persentase tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian ahli materi desain:

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

$$= \frac{62}{85} \times 100 \%$$

$$= 73 \%$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

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

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

100 : Bilangan konstan

Tabel 4.5 menunjukkan data hasil validasi ahli desain terhadap produk media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android kelas XI MAN 1 Malang menyatakan valid pada item no 1,2,3,4,7,8,11,13,14,15,17 dan menyatakan cukup valid pada nomor 5,6,9,10,12,16. Berdasarkan perhitungan diatas yang sudah dilakukan oleh ahli materi media secara keseluruhan mencapai 73 %. Maka jika dicocokkan 73 dengan tabel kriteria kelayakan, skor tersebut masuk dalam kriteria “valid”.

b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif hasil ahli desain yang memberikan saran dan masukan tentang yang ada dalam media ini dalam pernyataan terbuka pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Saran dan Masukan Ahli Desain Terhadap Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Android

Nama Subjek Uji Ahli	Saran Dan Masukan
Saleh Husni, S.Pd	1. Soal bergambar berikan penjelasan lebih jelas 2. Padukan warna dengan warna mencolok

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, bahwasanya ada beberapa aspek yang perlu ditambahkan dan diganti sebagai bahan untuk memperbaiki produk.

Perbaikan ini perlu dilakukan guna produk menjadi lebih berkualitas dan

dapat digunakan sebagai media evaluasi yang menarik. Dengan adanya saran di atas, media ini dibutuhkan satu kali revisi. Validasi pada ahli materi ini dilakukan pada tanggal 26 September 2017 oleh Saleh Husni, S.Pd.

d. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi dari ahli desain perlu kiranya untuk dilakukan perbaikan. Dari saran dan masukan yang diberikan tersebut, maka dilakukan perbaikan sepenuhnya dalam rangka penyempurnaan produk. Berikut ini merupakan paparan hasil revisi yang disarankan oleh ahli desain.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli desain

NO	Bagian yang direvisi	Bagian yang direvisi	Bagian yang direvisi
1	Soal bergambar berikan penjelasan lebih jelas	 <p>The screenshot shows a mobile application interface for a quiz. At the top, it says 'Soal 3 dari 25'. Below that is the question: 'Sentuh gambar pada jawaban yang benar. dalam gambar di bawah ini, manakah yang termasuk dalam kategori kelompok semua?'. There is an illustration of a hand pointing to the right. Below the text is a grid of six images: a group of people on a stage, a group of men in suits, a group of people in a meeting, a group of people in a meeting, a group of people in a meeting, and a group of people in a meeting. At the bottom, there is a blue button labeled 'Setuju'.</p>	 <p>The screenshot shows a mobile application interface for a quiz. At the top, there is a 'Clear' button and a 'Done' button with a checkmark. Below that is a grid of six images: a group of people on a stage, a group of men in suits, a group of people in a meeting, a group of people in a meeting, a group of people in a meeting, and a group of people in a meeting. At the bottom, there is a black bar.</p>

2	Padukan warna dengan warna mencolok		
3	Adanya pembukaan yang menarik	Dari tidak ada menjadi ada	

3. Hasil Uji Coba

Kelas XI IPS 2

Hasil uji coba dilakukan di MAN 1 Malang terhadap kelas XI IPS/2. Uji coba dilakukan dengan melaksanakan uji coba dengan jumlah 36 siswa. Untuk itu diperoleh dua macam data kuantitatif yang berupa hasil belajar siswa dan lembar

penilaian siswa terhadap media. Hasil uji coba tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

Keterangan.

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 menggunakan media seperti ini sesuai dengan minat saya
6. Media ini memiliki cara yang simple dalam menjawab soal, sehingga memudahkan saya dalam menjawab soal-soal.
7. Proses evaluasi menggunakan media ini sangat menyenangkan dari pada menggunakan media yang pernah saya gunakan sebelumnya.
8. Selama menggunakan media ini, saya tidak memerlukan bantuan orang lain seperti teman atau guru.

Berikut persentase tingkat kevalidan media evaluasi berdasarkan penilaian siswa terhadap media:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\
 &= \frac{155,25}{188} \times 100 \% \\
 &= 82,57 \%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

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

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

100 : Bilangan konstan

Tabel 4.8 diatas menunjukkan data hasil penilaian siswa terhadap produk media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* dalam pelajaran sosiologi kelas XI MAN 1 Malang menyatakan valid. Berdasarkan angket yang disebar dan perhitungan diatas yang sudah dilakukan oleh peneliti secara keseluruhan mencapai 82,57 %. Maka jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, skor tersebut masuk dalam kriteria valid.

4. Hasil nilai siswa

Data ini berupa data nilai siswa kelas XI IPS 2 saat mengerjakan soal-soal dengan materi sosiologi menggunakan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android. Data ini hanya sebagai penunjang dari hasil validasi media di kelas XI IPS 2.

Maka langkah selanjutnya adalah menganalisis dengan menggunakan uji-t dua sampel (Paired Sample T Test) dengan signifikansi 0,05. Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

Langkah 1 : Membuat Ho dan Hi dalam bentuk kalimat.

Ha : ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media evaluasi terhadap prestasi belajar siswa.

Ho : tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media evaluasi terhadap prestasi belajar siswa.

Langkah 2 : Mencari thitung dengan rumus berikut

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

Keterangan:

t : uji-t

D : different (X2-X1)

d2 : variansi

N : jumlah sampel

Langkah 3 : Menentukan kriteria uji-t

- a. H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan, artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.
- b. H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka signifikan, artinya H_a ditolak dan H_0 diterima.

Langkah 4 : Menghitung pre-test dan post-test

Table 4.9 Hasil penggunaan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* siswa kelas XI IPS 2

NO	NAMA	NILAI		[X1-X2]	D	d ²
		PRE-TEST	POST-TEST			
1	Achmad fahmi syahrulloh	50	75	-25	25	625
2	Aninnlailatul qodariyah	55	80	-25	25	625
3	Arsindy fitrotul muslim	63	87	-24	24	576
4	Astri rahmadani mutmainnah	55	82	-27	27	729
5	Awin fadlina	60	87	-27	27	729
6	Binti Laila maulida	60	81	-21	21	441
7	David gtri imanda muzaid	76	90	-14	14	196
8	Eka nawang sari	64	84	-20	20	400
9	Falahul syahru Ramadhan	60	81	-21	21	441
10	Faratun ni'mah	55	76	-21	21	441
11	Firmansyah aldi pratama	67	82	-15	15	225

12	Gofurur rohim	68	85	-17	17	289
13	Hidayatul ravika	79	88	-9	9	81
14	Ila rahmatul fanani	55	78	-23	23	529
15	Jamiatul hasanah	73	85	-12	12	144
16	Khoirotun nisa	54	79	-25	25	625
17	Lailatul fajriyah	58	71	-13	13	169
18	Lailatul farhah	76	88	-12	12	144
19	Lilik rahmatus saadah	55	71	-16	16	256
20	Luluk rizkiyatul khulali	63	81	-18	18	324
21	Meilia kumala sari	73	89	-16	16	256
22	Much yasin yusuf arnianto	63	81	-18	18	324
23	Mochammad fikri azizi muafi	69	83	-14	14	196
24	Muhammad habib masykuli	50	76	-26	26	676
25	MuhammadRamadhan mubarrok	51	76	-25	25	625
26	Novi nur fitria	62	80	-18	18	324
27	Nur yasin asrori	66	82	-16	16	256
28	Nurma afifah	61	80	-19	19	361
29	Nurul azizah	78	87	-9	9	81
30	Rahadatul aisy khalda	75	88	-13	13	169
31	Ratna okta vionanda	68	85	-17	17	289
32	Rizki khoirul dwi anwar	63	75	-12	12	144

33	Rizki mai khusnia	53	76	-23	23	529
34	Siska angellina	70	87	-17	17	289
35	Ubaidillah	61	80	-19	19	361
36	Velliya onny rosyidah	81	91	-10	10	100
JUMLAH		$\sum n: 36$			$\sum D:$ 657	$\sum d^2:$ 12969

Maka,

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

$$D = \frac{\sum D}{\sum n} = \frac{657}{36} = 18,25$$

$$t = \frac{18,25}{\sqrt{\frac{12969}{36(36-1)}}}$$

$$= \frac{18,25}{\sqrt{\frac{12969}{36(35)}}}$$

$$= \frac{18,25}{\sqrt{\frac{12969}{1260}}}$$

$$= \frac{18,25}{\sqrt{10,29}}$$

$$= \frac{10,36}{3,2}$$

$$= 3,23$$

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

Dengan mengukur taraf spesifikasi (α) jumlah responden kelas XI IPS 2 sebanyak 36 maka dapat diketahui t_{tabel} yaitu 1,68

Kelas XI IPS 2 $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ adalah $3,23 > 1,68$

Langkah 6 : Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan diatas diketahui bahwa

Kelas XI IPS 2 $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ adalah $3,23 > 1,68$

Maka kesimpulannya H_a diterima dan H_o ditolak karena terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dengan sesudah menggunakan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Spesifikasi Hasil Pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android

Produk yang dikembangkan berupa Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam mata pelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang.

1. Analisis Langkah Pengembangan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android.

Berdasarkan sepuluh langkah dari Model Borg and Gall²⁰, peneliti mengadopsi menjadi enam langkah. Enam langkah tersebut akan diperinci sebagai berikut.

a. Tahap Analisis Kebutuhan dan Perencanaan

Tahap ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang kondisi dilapangan. Gambaran umum tersebut akan dapat mencerminkan masalah yang dihadapi dilapangan. Ini penting dilakukan guna penelitian dan pengembangan menjadi tepat

²⁰ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 228-230.

sasaran dan sesuai dengan kondisi dilapangan. Dalam tahap ini peneliti membagi menjadi tiga langkah.

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat pembelajaran secara langsung dan melakukan wawancara terhadap guru bidang studi.

2) Mengkaji Kurikulum

Dalam tahap ini, kurikulum 2013 dikaji mulai dari kompetensi inti dan kompetensi dasar. Dari kajian ini didapatkan bahwa kompetensi inti kurikulum 2013 memiliki empat komponen yaitu spiritual, afektif, kognitif, dan psikomotorik. Setelah itu, dengan melihat bahan ajar yang tersedia disekolah terdapat kejanggalan atau masalah yang sangat mendasar namun sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran sosiologi di dalam kelas. Yakni adanya kejenuhan terhadap sistem atau dalam pelaksanaan proses evaluasi. Dengan cara dan media yang seperti biasanya, murid cenderung bosan dan mudah melakukan kecurangan saat mengerjakan soal-soal, hingga tujuan dalam melaksanakan proses evaluasi tidak tercapai secara maksimal.

3) Menyusun Rancangan Produk

Tahap ini dilakukan dengan menyiapkan konsep media yang akan dikembangkan, yaitu berupa Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android. Konsep Media Evaluasi ini dibuat dengan tujuan untuk menyisipkan aspek psikomotorik

dalam kurikulum 2013. Untuk mewadahi itu, digunakan Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android sebagai media dalam pelaksanaan proses evaluasi. Ini karena sifat media evaluasi yang lalu sangatlah membosankan, rumit dan terdapat beberapa masalah yang mengakibatkan tujuan dari pelaksanaan evaluasi tersebut tidak dapat tercapai.

b. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini terbagi atas dua langkah yang secara terperinci akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Menyusun struktur media

Langkah ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai materi baik materi ajar dan gambar yang akan digunakan dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android.

2) Menyusun Media

Langkah ini dimulai dengan menyiapkan materi berupa materi sosiologi kelas XI IPS. Setelah materi terkumpul, langkah selanjutnya adalah membuat soal-soal yang akan menjadi isi dari media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android.

Langkah terakhirnya adalah mendesain media dengan tampilan dan susunan yang menarik.

c. Validasi dan Revisi Produk

Dalam validasi, pengembang mengambil dua ahli validator, yang terdiri atas ahli materi sosiologi dan ahli desain media. Pada

tahap ini validator ahli materi sosiologi dan ahli desain media memberikan penilaian terhadap media evaluasi dalam bentuk angket yang disebarakan, serta memberikan masukan dan saran terhadap media evaluasi. Setelah itu, pengembang merevisi produk sesuai dengan masukan dan saran dari validator. Setelah direvisi, produk dikonsultasikan ulang, guna mendapat penilaian dan saran kembali supaya produk benar-benar sempurna.

d. Uji Coba Lapangan

Dalam tahap ini, pengembang melakukan dua langkah yang terdiri atas pengenalan produk dan tata cara penggunaan media evaluasi, dan uji coba produk media evaluasi terhadap peserta didik. Dalam pengenalan media, siswa diberi penjelasan tentang macam-macam jenis soal yang ada dalam media evaluasi *wondershare quiz creator* ini, yang mana di dalamnya terdapat enam macam jenis soal yaitu: multiple choice, multiple respon, true and fals, matching, squance, shoot.

Setelah diberi penjas tentang isi dan tata cara penggunaan media, siswa langsung mencoba media evaluasi tersebut. Dalam enelitian ini, peneliti mencantumkan 25 butir soal yang terdiri dari enam jenis soal seperti yang sudah dijelaskan di atas. Setelah itu siswa diberi angket untuk memberi penilaian tentang media evaluasi dengan perbandingan terhadap media atau alat-alat yang pernah digunakan sebelumnya dalam proses evaluasi.

e. Produksi Akhir

Tahap terakhir ini dimaksudkan dengan menuliskan laporan sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Dan memproduksi ulang media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android dalam pembelajaran sosiologi sesuai dengan kebutuhan.

B. Analisis Pengembangan Produk Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Android

Pengembangan ini menghasilkan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android berbentuk aplikasi yang terdapat dalam hp android. Media ini dibuat dengan mengconvert media yang berbasis computer menjadi android dengan menggunakan [Http://appsgeyser.com](http://appsgeyser.com). media ini dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan variasi dalam proses pelaksanaan evaluasi yang selama ini cenderung monoton dan kurang menarik. Media ini juga dapat membantu guru agar lebih mudah dalam mengoreksi dan mendapatkan hasil murni kerja siswa selama proses pembelajaran yang telah berlalu.

Materi dari soal-soal yang ada dalam media ini diambil dari buku paket yang siswa gunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Materi soal-soal yang dibuat diambil dari Bab 1 yang berjudul kelompok sosial. Sedangkan jumlah jenis atau model soal yang ada di dalam media ini adalah enam jenis soal. Dan dengan penjelasan dan arahan yang jelas, sehingga siswa dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini.

Selain itu, tujuan khusus dari media evaluasi ini adalah untuk mendapatkan hasil dari proses evaluasi yang murni pada siswa. Selain itu juga, media evaluasi ini juga sebagai alat pengukur kemampuan siswa setelah diadakannya proses pembelajaran yang sangat efektif. Dalam hal ini, guru pun tidak perlu mengoreksi hasil kerja siswa, karena dengan sendirinya nilai siswa akan terkirim ke email guru.

Mengacu dari tujuan di atas, diharapkan nilai murid dapat meningkat karena motivasi dalam mengerjakan soal pun meningkan karena adanya media evaluasi yang menarik ini. Karena dalam media evaluasi ini menyempitkan peluang siswa untuk melakukan kecurangan dalam mengerjakan soal-soal, guru pun dengan otomatis akan mendapatkan hasil nilai dari murid yang murni. Hingga dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

Untuk mencakapi tujuan tersebut, media evaluasi dikembangkan dengan tampilan yang menarik. Tampilan menarik tersebut dapat berupa desain yang menarik, tata letak yang tepat, penambahan gambar, jenis-jenis soal yang bervariasi. Hal ini dimuat dalam media untuk menambah tingkat kemenarikan media.

Selain itu, untuk mencapai tujuan khususnya, media dilengkapi ruang untuk mempelajari ulang soal-soal yang telah dijawab. Latihan soal yang dimuat dalam media dimaksudkan supaya siswa mampumempelajari ulang kesalahan-kesalahan ketika pengerjaan soal yang telah dilakukan sebelumnya. terjadi mengukur kemampuannya secara mandiri setelah

selesai menggunakan modul. Dalam latihan soal ini juga dilengkapi dengan kunci jawaban. Kunci jawaban ini berguna untuk siswa mengoreksi jawaban yang salah tadi.

C. Analisis Hasil Pengembangan Produk Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Android

1. Tingkat Validitas

Hasil validasi dari beberapa ahli telah dikonservasikan pada skala persentase berdasarkan pada tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut.

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100 %	Sangat Valid	Tidak direvisi
69-84 %	Valid	Tidak direvisi
53-68 %	Cukup Valid	Direvisi sebagian
37-52 %	Kurang Valid	Revisi
21-36 %	Sangat Kurang Valid	Revisi total

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Sosiologi

Berikut merupakan paparan data hasil validasi ahli materi Sosiologi.

- 1) Tingkat relevansi media evaluasi dengan kurikulum yang berlaku dalam kurikulum 2013 di kelas XI diperoleh nilai dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya relevansi media evaluasi dengan kurikulum yang berlaku dalam kurikulum 2013 di kelas XI.

- 2) Kesesuaian antara isi latihan dan tujuan pembelajaran diperoleh nilai dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa adanya Kesesuaian antara isi latihan dan tujuan pembelajaran.
- 3) Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan kompetensi dasar diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa uraian soal-soal sesuai dengan kompetensi dasar.
- 4) Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan indicator pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa uraian soal-soal sesuai dengan indicator pembelajaran.
- 5) Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan tujuan pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa uraian soal-soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 6) Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan evaluasi dalam pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa uraian soal-soal sesuai dengan evaluasi dalam pembelajaran telah jelas.
- 7) Kesesuaian refrensi yang digunakan dalam bidang ilmu diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa refrensi yang digunakan dalam bidang ilmu telah sesuai dan memudahkan siswa dalam memahami materi untuk mengerjakan soal-soal media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.
- 8) Kelengkapan materi dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini

menunjukkan bahwa materi dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* telah lengkap. materi yang dicantumkan dalam media ini haruslah lengkap dan mencakup aspek-aspek penting yang berhubungan dengan materi tersebut guna memberi pengetahuan yang lengkap kepada siswa.

- 9) Keluasan dan kedalaman isi pada media evaluasi diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa Keluasan dan kedalaman isi pada media evaluasi telah tercapai. Ini juga dapat dilihat dari nilai yang dicapai siswa ketika mengerjakan evaluasi dengan menggunakan media evaluasi ini.
- 10) Kesesuaian materi soal dengan karakteristik siswa diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa materi soal dengan karakteristik siswa. Hal ini dianggap penting karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda.
- 11) Soal-soal yang disajikan dalam media evaluasi mudah difahami diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa Soal-soal yang disajikan dalam media evaluasi mudah difahami. Soal-soal yang ada dalam media ini haruslah mudah difahami oleh siswa, agar memudahkan mereka dalam menyelesaikan butir-butir soal yang ada di dalam media.
- 12) Kejelasan perintah dalam mengerjakan soal-soal diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa perintah dalam mengerjakan soal-soal telah jelas, sehingga

memudahkan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang ada di dalam media ini.

13) Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* mudah difahami diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.

14) Tingkat kesulitan latihan soal media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* mudah difahami diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa kesulitan soal media evaluasi yang ada jelas dan sesuai dengan karakteristik siswa.

15) Ketepatan instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa telah tepat. Instrument evaluasi yang digunakan haruslah tepat agar dapat menarik minat dan semangat siswa saat mengerjakan soal-soal.

Dari penilaian ahli desain tersebut, maka dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\
 &= \frac{60}{75} \times 100 \% \\
 &= 80 \%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa materi Sosiologi pada media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* mendapatkan nilai 80%. Hal ini berarti bahwa modul termasuk dalam kategori “valid”.

b. Analisis Hasil Validasi ahli desain

Berikut merupakan paparan data hasil validasi ahli desain

- 1) Tampilan media evaluasi diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa Tampilan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* sudah cukup menarik bagi siswa di tunjukan dengan hasil angket dari siswa.
- 2) Kejelasan petunjuk penggunaan media evaluasi diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan Kejelasan petunjuk penggunaan media evaluasi sudah cukup jelas dengan petunjuk penggunaan media evaluasi yang sudah ada di dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.
- 3) Desain tampilan media evaluasi [Http://Appsgeyser.com](http://Appsgeyser.com) sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa Desain tampilan media evaluasi [Http://Appsgeyser.com](http://Appsgeyser.com) sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI.
- 4) Kejelasan tulisan atau pengetikan diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa Kejelasan tulisan atau pengetikan sudah cukup jelas.

- 5) ketetapan penggunaan tema media evaluasi diperoleh penilaian dengan persentase 60 %. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan tema di dalam media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* sudah cukup valid.
- 6) Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media evaluasi penilaian dengan persentase 60 %. Hal ini menunjukkan bahwa sudah cukup valid Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.
- 7) Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media evaluasi diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media evaluasi sudah cukup baik dengan hasil nilai yang di peroleh dari siswa yang sudah mencapai SKL.
- 8) Kesesuaian tampilan media dengan karakteristik siswa diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa Kesesuaian tampilan media sudah sesuai dengan karakteristik siswa.
- 9) Kejelasan jenis-jenis soal diperoleh penilaian dengan persentase 60 %. Hal ini menunjukkan bahwa Kejelasan jenis-jenis soal cukup valid.

- 10) Kejelasan bentuk soal diperoleh penilaian dengan persentase 60 %. Hal ini menunjukkan bahwa Kejelasan bentuk soal cukup valid.
- 11) Kejelasan kunci jawaban pada uraian soal diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa Kejelasan kunci jawaban pada uraian soal sudah jelas.
- 12) Kejelasan pedoman dalam pembuatan soal diperoleh penilaian dengan persentase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa Kejelasan pedoman dalam pembuatan soal sudah cukup valid.
- 13) Kemudahan penggunaan media evaluasi diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menggunakan media evaluasi dengan baik.
- 14) Penggunaan variasi warna yang dipakai dalam media evaluasi [Http://Appsgeyser.com](http://Appsgeyser.com) diperoleh penilaian dengan persentase 80 %. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan variasi warna di dalam media evaluasi sudah baik dan sesuai.
- 15) Media evaluasi sosiologi mampu meningkatkan motivasi siswa diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.
- 16) Tampilan tombol/button/navigasi jelas diperoleh penilaian dengan persentase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa Tampilan

tombol/button/navigasi sudah cukup jelas terdapat di dalam media evaluasi.

17) Kombinasi teks, gambar dan warna dalam media evaluasi sosiologi serasi diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa Kombinasi teks, gambar dan warna dalam media evaluasi sosiologi sudah serasi dan sesuai.

Dari penilaian ahli desain tersebut, maka dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\ &= \frac{62}{85} \times 100 \% \\ &= 73 \% \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa desain media pada media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* mendapatkan nilai 73%.

Hal ini berarti bahwa modul termasuk dalam kategori “valid”.

2. Tingkat Kemenarikan

Pada uji kemenarikan ini hanya dilakukan pada satu kali uji di satu kelas yang berbeda. Adapun responden yang diambil dalam uji kemenarikan media ini berjumlah 36 untuk kelas XI IPS 2 responden yang terdiri atas siswa kelas XI IPS MAN 1 Malang. Berikut merupakan paparan data hasil uji kemenarikan terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator*.

a. Kelas XI IPS 2

- 1) Media ini sangat menarik diperoleh penilaian dengan persentase 92% . Hal ini menunjukkan bahwa media menarik bagi siswa untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran..
- 2) Media ini memiliki desain dan isi yang menarik diperoleh penilaian dengan persentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa isi dan desain sangat menarik dan mudah dipahami bagi siswa.
- 3) Media ini menambah semangat saya dalam menjawab soal-soal diperoleh penilaian dengan persentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini menambah semangat bagi siswa dalam menjawab soal-soal karna mempunyai desain yang menarik.
- 4) Media ini memiliki materi dan isi yang mudah dimengerti diperoleh penilaian dengan persentase 79%. Hal ini menunjukkan bahwa Media ini memiliki materi dan isi yang mudah dimengerti untuk memudahkan siswa dalam dalam mengerjakan soal evaluasi..
- 5) Proses evaluasi menggunakan media seperti ini sesuai dengan minat diperoleh penilaian dengan persentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa Proses evaluasi menggunakan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* ini sesuai dengan minat siswa.

- 6) Media ini memiliki cara yang simple dalam menjawab soal diperoleh penilaian dengan persentase 82%. Hal ini menunjukkan bahwa Media ini memiliki cara yang simple dalam menjawab soal sehingga memudahkan siswa dalam menjawab soal-soal.
- 7) Proses evaluasi menggunakan media ini sangat menyenangkan dari pada menggunakan media yang pernah saya gunakan sebelumnya diperoleh penilaian dengan persentase 82%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik menggunakan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* dalam evaluasi pembelajaran karna media ini sangat menyenangkan dari pada menggunakan media yang pernah di gunakan sebelumnya.
- 8) Selama menggunakan media ini, siswa tidak memerlukan bantuan orang lain seperti teman atau guru diperoleh penilaian dengan persentase 70% . Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi ini memiliki cara penggunaan dan bahasa yang mudah, hingga siswa tidak memerlukan banyak bantuan dari guru di kelas dalam penggunaan media ini.

Dari penilaian kemenarikan modul tersebut dapat dihitung persentase kevalidan media sebagai berikut.

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \% \\ &= \frac{155,25}{188} \times 100 \% \\ &= 82,57 \% \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa modul integratif mendapatkan nilai 82,57 %. Hal ini berarti bahwa modul termasuk dalam kategori valid.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses evaluasi dan hasil hasil uji coba media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* pada judul kelompok sosial kelas XI IPS 2, maka dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media evaluasi ini telah menyediakan aplikasi berupa media evaluasi yang basis android pada pelajaran sosiologi . Media evaluasi ini telah memenuhi unsur media yang baik dan benar. Hasil pengembangan ini telah mampu menjadikan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai bahan ajar penunjang bagi guru dan siswa kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang.
2. Pengembangan media evaluasi berbasis android ini mencapai penilaian dari para ahli yang cukup tinggi yaitu dengan rata-rata 80%. Adapun uraian hasilnya dapat disimpulkan sebagai berikut: Ahli materi sosiologi memberikan penilaian terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android persentase kevalidan mencapai 80% dengan kategori sangat valid, Ahli materi desain memberikan penilaian terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android persentase kevalidan mencapai 73 % dengan kategori sangat valid, Subjek uji coba yakni kelas XI IPS 2 memberikan penilaian terhadap media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android persentase kevalidan mencapai 82,57%

dengan kategori valid, Adapun peningkatan hasil dalam pengerjaan soal ditunjukkan analisis data hasil belajar pre-test dan post-test dari hasil uji-t yang dilakukan dengan taraf kebenaran 95 %. Kelas XI IPS $2 T_{hitung} > T_{tabel}$ adalah $3,23 > 1,68$.

B. SARAN

Saran-saran yang diajukan ditujukan kepada pihak-pihak dibawah ini, meliputi:

1. Guru

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan produk pengembangan berupa media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android ini sebaiknya guru lebih terampil untuk mencari referensi sumber belajar lainnya guna sebagai alternatif sumber belajar bagi siswa, guru lebih ulet dan telaten dalam mencari inovasi baru yang ada dalam teknologi pendidikan, sehingga seluruh rangkaian proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang disusun. Selain itu agar siswa selalu memiliki semangat yang baru dalam mengikuti rangkaian proses belajar mengajar, terutama pada proses evaluasi.

2. Sekolah

Pihak sekolah hendaknya lebih banyak mendukung untuk peningkatan inovasi-inovasi yang ada dalam dunia pelajaran. Selain itu sekolah kiranya perlu untuk berperan aktif dalam mencarikan referensi sumber belajar dan bahan ajar yang inovatif bagi siswa.

3. Peneliti

Bagi peneliti yang akan mengembangkan atau melanjutkan pengembangan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android perlu kiranya untuk memberikan inovasi baru dalam produk yang akan dikembangkan. Selain itu perlu konsep, materi, serta produk yang baru sesuai dengan karakteristik siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- As'ari Muhajir, 2011. *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual*. Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA
- Asnawir & Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Azhar Arsyad, 1997. *media pengajaran*, Jakarta, PT Raja Grafindo .
- Cecep kustandi, 2011 *Media Pembelajaran Manual Dan Digita*, Bogor, Ghalia Indonesia.
- Disampaikan dalam Kegiatan PPM dengan judul : *Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu "Wondershare Quiz Creator"* Pada Tanggal 13 November 2009 di Laboratorium Komputer Jurdik Matematika FMIPAUNY
- Iwan Binanto, 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan pengembangan*, Yogyakarta: CV Andi.
- Khanifatul, 2013 *Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZ MEDIA
- Nana Sukmadinata, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Punaji Setyosari, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana..
- Rihard E. Mayer, 2009. *Multimedia Learning*. Surabaya: ITS Press.
- Sugiono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* ,Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutomo, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan(Kualitaif, Kuantitatif, PTK, R&D)*,(Surakarta: Fairuz Media.

Wahid Murni dan Nur Ali, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian*, Malang : UM Pres.

Widya Rahmawati, 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, Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Wina Sanjaja, 2008 *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group





LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN I SURAT IJIN PENELITIAN



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://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1607/2017 17 Juli 2017.
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MAN 1 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Achmad Kholid Fadlullah
NIM : 13130039
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2016/2017
Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator dalam Pembelajaran Sosiologi di MAN 1 Malang

Lama Penelitian : Juli 2017 sampai dengan September 2017 (3 bulan)
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.



Staf Pengajar dan Kepala Pusat Perpus
H. Suwalah, M.Ag
No. Telp. 19631112 199403 2 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

LAMPIRAN II SURAT KETERANGAN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH ALIYAH NEGERI GONDANGLEGI**

Alamat : Jalan Raya Putatlor Gondanglegi (0341) 879741, Kode Pos 65174
Website : <http://www.mandagi.sch.id>, Email: man_gondanglegi@mandagi.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B- 407 /Ma.13.35/ TL.03/09/ 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Musthofa, M.Pd
NIP : 197005292006041006
Jabatan : Plt. Kepala Madrasah
Unit Kerja : MAN Gondanglegi

Menunjuk surat dari Plt. Wakil Dekan Bidang Akademik Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan , tanggal 17 Juli 2017, perihal : Izin Mengadakan Penelitian, dengan ini kami menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Achmad Kholid Fadluloh
NIM : 13130039
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Tema/Judul/Survey/Researsch : **Pengembangan Media Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creatoe dalam Pembelajaran Sosiologi di MAN 1 Malang.**

Lama Kegiatan : Bulan Juli – September 2017

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gondanglegi, 14 September 2017

Plt. Kepala Madrasah



Ahmad Musthofa

LAMPIRAN III BUKTI KONSULTASI SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS TARBIYAH
 JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSIMILE 0341-552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
 JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Achmad Khaulid Fadlillah
 Nim : 13150039
 Judul : Pengembangan Media Evaluasi Wondershare QUIE Creator Berbasis Android dalam Mata Pelajaran Sosiologi di MAN 1 Malang
 Dosen Pembimbing :

NO	TANGGAL	CATATAN PERBAIKAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING SKRIPSI
1		Proposal	U
2		Abstrak	U
3		Uji instrumen (R&D)	U
4	19/17	- tay out - konversi em → TP → pap → ah	U
5	29/10	- Tahir pakia - Hasil uji T (klr kahl Faktor signifik)	U
6	2/11	- Dibuat perfect → Editing sub - perbaikan (Footnote) ^{margin} → ada catat Footnote	U
7		Dicampurkan	
8		- Tahir pakia → ab has bays - produce bentuk "supple" di capitan	
9		- Jemb + lampiran yg terbit di bays	
10	30/17	Proses → dilampirkan surat di pengurusan dlm register	U
11		Lengkap spk bentuk jark' waq' uji	
12	31/17	Dibuat bentuk rajin & perfect	U

- Mhn dlm skripsi di komitensi
- Di s'joh ^{suplemen} g'ri tansi
Ry pel register
y.

Malang, 20
 Mengetahui
 Dekan Fakultas Tarbiyah,

NIP.

29/17 Ace -- uji skripsi

LAMPIRAN IV

**ANGKET PENILAIAN DAN TANGGAPAN AHLI MATERI DALAM
PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI WONDERSHARE QUIZ CREATOR
BERBASIS ANDROID DI MAN 1 MALANG**

Kepada Yth :

Moh. Miftahusyai'an, M.Sos

Di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan program S1 pendidikan ilmu pengetahuan sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti mengembangkan produk berupa media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android sebagai sarana pembantu dalam proses evaluasi hasil pembelajaran Sosiologi di MAN 1 Malang.

Selanjutnya agar produk pengembangan ini benar-benar menjadi sebuah sarana yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran Sosiologi, maka peneliti memohon kesediaan Bapak untuk sedikit meluangkan waktu untuk mengisi angket ini sebagai Ahli Materi. Adapun skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut :

SKALA PENILAIAN (TANGGAPAN)				
1	2	3	4	5
Tidak Baik	Kurang Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik

Jawaban, komentar maupun saran dari Bapak akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam materi sehingga dapat meningkatkan kualitas media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android yang peneliti kembangkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 26 September 2017

Peneliti

Achmad Kholid Fadlullah

13130039

Angket Penilaian dan Tanggapan Ahli Materi

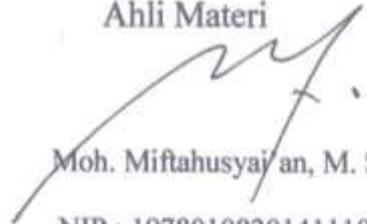
NO	kriteria	penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media evaluasi dengan kurikulum yang berlaku dalam kurikulum 2013 di kelas XI				✓	
2	Kesesuaian antara isi latihan dan tujuan pembelajaran				✓	
3	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan kompetensi dasar				✓	
4	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan indicator pembelajaran				✓	
5	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
6	Kejelasan uraian soal-soal sesuai dengan evaluasi dalam pembelajaran				✓	
7	Kesesuaian refrensi yang digunakan dalam bidang ilmu				✓	
8	Kelengkapan materi dalam media evaluasi Wondershare Quiz Creator				✓	
9	Keluasan dan kedalaman isi pada media evaluasi				✓	
10	Kesesuaian materi soal dengan karakteristik siswa				✓	
11	Soal-soal yang disajikan dalam media evaluasi mudah difahami				✓	
12	Kejelasan perintah dalam mengerjakan soal-soal				✓	
13	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media evaluasi Wondershare Quiz Creator mudah difahami				✓	
14	Tungkat kesulitan latihan soal media evaluasi Wondershare Quiz Creator mudah difahami				✓	
15	Ketepatan instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa				✓	

Lembar Komentar Dan Saran

NO	KOMENTAR	SARAN
1.	Untuk petunjuk pengerjaan soal	
	harus diperjelas.	
2.	Gampang dipe bahas teseruna	
	Karakteristik siswa yg tingkat	
	kembali materi	

Malang, 26 September 2017

Ahli Materi



Moh. Miftahusyain, M. Sos

NIP ; 197801082014111001

LAMPIRAN V

**ANGKET PENILAIAN DAN TANGGAPAN AHLI DESAIN DALAM
PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI WONDERSHARE QUIZ CREATOR
BERBASIS ANDROID DI MAN 1 MALANG**

Kepada Yth :

Saleh Husni S.Pd

Di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan program S1 pendidikan ilmu pengetahuan sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti mengembangkan produk berupa media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android sebagai sarana pembantu dalam proses evaluasi hasil pembelajaran Sosiologi di MAN 1 Malang.

Selanjutnya agar produk pengembangan ini benar-benar menjadi sebuah sarana yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran Sosiologi, maka peneliti memohon kesediaan Bapak untuk sedikit meluangkan waktu untuk mengisi angket ini sebagai Ahli desain.

Adapun skala penilaian yang digunakan, sebagai berikut :

SKALA PENILAIAN (TANGGAPAN)				
1	2	3	4	5
Tidak Baik	Kurang Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik

Jawaban, komentar maupun saran dari Bapak akan sangat bermanfaat bagi peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam materi sehingga dapat meningkatkan kualitas media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android yang peneliti kembangkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 26 September 2017

Peneliti

Achmad Kholid Fadlullah

13130039

Angket penilaian dan tanggapan ahli desain media evaluasi

Wondrshare quiz creator

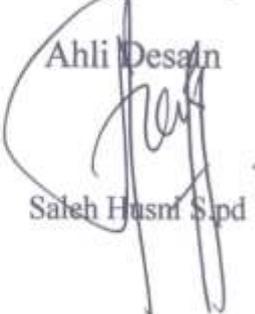
NO	Kriteria	penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media evaluasi				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media evaluasi				✓	
3	Desain tampilan media evaluasi Http://Appsgeyser.com sesuai dengan karakteristik siswa kelas XI				✓	
4	Kejelasan tulisan atau pengetikan				✓	
5	ketetapan penggunaan tema media evaluasi			✓		
6	Kemenerikan 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 junci jawaban pada uraian soal				✓	
12	Kejelasan pedoman dalam pembuatan soal			✓		
13	Kemudahan penggunaan media evaluasi				✓	
14	Penggunaan variasi warna yang dipakai dalam media evaluasi Http://Appsgeyser.com				✓	
15	Media evaluasi sosiologi mampu meningkatkan motivasi siswa				✓	
16	Tampilan tombol/button/navigasi jelas			✓		
17	Kombinasi teks, gambar dan warna dalam media evaluasi sosiologi serasi				✓	

Lembar Komentar Dan Saran

NO	KOMENTAR	SARAN
1.	Point 5. perlu penyempurnaan	lihat C1 - C-3 foto
2.	point 6 monoton	pawitan dengan warna menyala
3.	Grafik bergambar	gunakan perintah (oby) kelas

Malang, 26 September 2017

Ahli Desain



Saleh Husni S.pd

LAMPIRAN VI

ANGKET UNTUK SISWA

A. Pengantar

Adik-adik, selain alat evaluasi yang sudah kalian kenal sebelumnya, masih ada beberapa macam alat evaluasi yang sudah berkembang seiring berkembangnya teknologi di era modern ini. Alat evaluasi merupakan alat untuk mengukur hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android, maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan alat evaluasi *Wondershare Quiz Creator* berbasis android di kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang yang telah dibuat sebagai salah satu alat evaluasi. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan adik sebagai siswa kelas XI IPS 2 MAN 1 Malang agar mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai media evaluasi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui validitas, efektivitas dan manfaat dari penggunaan media evaluasi *Wondershare Quiz Creator* ini, sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan pelajaran Sosiologi. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media evaluasi, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan adik sebagai pemakai media belajar.

Nama :

Kelas :

Berilah tanda (√) sesuai dengan penelitian daudara

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 menggunakan media seperti ini sesuai dengan minat saya				
6	Media ini memiliki cara yang simple dalam menjawab soal, sehingga memudahkan saya dalam menjawab soal-soal.				
7	Proses evaluasi menggunakan media ini sangat menyenangkan dari pada menggunakan media yang pernah saya gunakan sebelumnya.				
8	Selama menggunakan media ini, saya tidak memerlukan bantuan orang lain seperti teman atau guru.				

Malang, 12 September 2017

LAMPIRAN VII

LEMBAR SOAL PRE-TEST

1. Kelompok sosial pertama yang dimasuki oleh manusia sejak lahir adalah
 - a. warga negara
 - b. in group
 - c. peer group
 - d. out group
 - e. keluarga
2. Kelompok sosial yang ada dalam masyarakat yang terbentuk atas dasar persamaan kepentingan disebut..
 - a. paguyuban
 - b. himpunan manusia
 - c. asosiasi
 - d. membership group
 - e. inconvenient aggregations
3. Kumpulan orang di pasar tradisional bukan merupakan kelompok sosial karena...
 - a. tidak adanya kesadaran anggota merupakan bagian dari kelompok
 - b. memiliki struktur
 - c. tidak ada interaksi antara penjual dan pembeli
 - d. memiliki kepentingan bersama
 - e. adanya faktor yang dimiliki bersama
4. Kelompok sosial primer (primary group) adalah kelompok yang
 - a. memiliki kesamaan visi dan misi
 - b. tidak saling mengenal satu dengan yang lain, namun dapat bekerja sama dengan baik
 - c. saling mengenal, tetapi tidak terdapat kerja sama diantara mereka
 - d. tidak saling mengenal dan tidak terdapat kerja sama diantara mereka
 - e. saling mengenal antar anggotanya, serta terdapat kerja sama yang bersifat pribadi
5. Kecemburuan antarkelompok social merupakan akibat dari
 - a. hubungan yang tidak berimbang antarkelompok social yang ada
 - b. kesetaraan dalam mengakomodasikan budaya local
 - c. ketidakadilan mengakomodasi budaya local
 - d. pengakomodasikan budaya local yang berlebihan
 - e. hubungan setara antarbudaya local yang ada
6. Orang2 yang bersama-sama berusaha menyelamatkan diri dari suatu bahaya dapat dikategorikan sebagai
 - a. spectator crowds
 - b. planned expressive group
 - c. formal audiences
 - d. panic crowds
 - e. acting mobs
7. Kelompok sosial merupakan sesuatu yang penting bagi manusia karena...
 - a. jumlahnya sangat banyak di masyarakat
 - b. setiap orang selalu menjadi anggotanya
 - c. timbul kesadaran untuk saling menolong diantara aggotanya
 - d. memudahka kita untuk memperoleh teman bergaul
 - e. kelompok memberikan semua kebutuhan yang kita perlukan

8. Suatu sikap yang melandasi perasaan ingroup dan outgroup dinamakan
 - a. Patriotism
 - b. Modernism
 - c. Chauvinism
 - d. Liberalism
 - e. etnosentrisme
9. Berikut ini yang merupakan kelompok sosial yang terbentuk karena faktor genealogis adalah
 - a. RT
 - b. Kerumunan
 - c. organisasi agama
 - d. kasta
 - e. asosiasi
10. Integrasi adalah suatu pola hubungan yang
 - a. mengakui adanya perbedaan ras dalam masyarakat, tetapi tidak memberikan perhatian khusus pada perbedaan ras
 - b. tidak mengakui perbedaan ras dalam masyarakat dan tidak memberikan makna penting pada perbedaan ras
 - c. mengakui adanya perbedaan ras dan memberikan perhatian khusus pada perbedaan ras
 - d. tidak mengakui perbedaanras, tetapi memberikan perhatian khusus bagi perbedaan ras
 - e. tidak mengakui perbedaan ras dan mengagungkan homogenitas budaya
11. Masyarakat patembayan adalah masyarakat yang bersifat
 - a. Abadi
 - b. Sementara
 - c. Kedaerahan
 - d. Nasionalisme
 - e. musima
12. Contoh primordialisme yang terjadi pada masyarakat Indonesia adalah
 - a. keanggotaan paguyuban/perkumpulan berdasarkan asal daerah
 - b. pembentukan kelompok pecinta alam berdasarkan minat dan hobby
 - c. pembentukan organisasi profesi berdasarkan keahlian
 - d. pembentukan badan usaha koperasi berdasarkan kepentingan bersama
 - e. keanggotaan RT berdasarkan rumah yang berdekatan
13. Suatu kelompok nilai dan normanya dapat bertentangan dengan nilai dan aturan yang berlaku dalam organisasi formal adalah
 - a. kelompok formal
 - b. kelompok sekunder
 - c. kelompok informal
 - d. kelompok acuan
 - e. kelompok primer
14. Pengelompokan berdasarkan warna kulit termasuk kedalam kategori
 - a. Statistic
 - b. Sosial
 - c. organisasi formal
 - d. kelompok sosial
 - e. kelompok tak teratur
15. Ikatan Sosiologi Indonesia (ISI) adalah contoh dari

- a. Gemeinschaft
 - b. Agregasi
 - c. Gesellschaft
 - d. Community
 - e. society
16. Organisasi resmi seperti sekolah dan perusahaan dapat digolongkan sebagai kelompok sosial patembayan karena
- a. setiap anggota diikat oleh hubungan batin yg murni
 - b. bersifat informal
 - c. memiliki saling pengertian
 - d. keutuhan kelompok bersifat sementara
 - e. memiliki ideologi yang sama
17. cara-cara dan radisi-tradisi yang dibawa dari kelompok pendatang akan menjadi bagian dari kebudayaan yang mendominasi disebut...
- a. akulturasi budaya
 - b. adaptasi budaya
 - c. enkulturasi budaya
 - d. asimilasi budaya
 - e. inkulturasi budaya
18. Pergantian anggota suatu kelompok tidak perlu membawa perubahan struktur pada kelompok tersebut, misalnya terjadi pada kelompok...
- a. Keluarga
 - b. peer group
 - c. in group
 - d. angkatan bersenjata
 - e. informal
19. Sita adalah seorang siswa yang begitu ingin menjadi pengarang terkenal. Hampir setiap hari Sita membaca membaca buku dan sekali mencoba menulis untuk majalah. Setiap hari Sita rajin mendengarkan bimbingan ayah dan gurunya demi mencapai cita2 tersebut. Gambaran perilaku Sita menunjukkan bahwa
- a. kelompok pengunjung merupakan in group bagi Sita
 - b. kelompok pengarang merupakan reference group bagi Sita
 - c. ayah merupakan reference group bagi Sita
 - d. guru2 sekolahnya merupakan reference group bagi Sita
 - e. perpustakaan merupakan in group bagi Sita
20. Di bawah ini adalah faktor penyebab dinamika kelompok yang berasal dari kelompok itu sendiri, kecuali...
- a. ketidakseimbangan antarberbagai kekuatan
 - b. persaingan antarbagian dalam kelompok
 - c. perbedaan paham
 - d. ketidakadilan dalam kelompok
 - e. regenerasi kelompok
21. Berikut ini yang bukan menjadi penyebab suatu kolektivitas menjadi agresif adalah...
- a. diperlakukan tidak adil
 - b. ada ancaman dari luar
 - c. frustrasi dalam jangka panjang
 - d. merasa menjadi kaum mayoritas
 - e. dirugikan

22. Faktor eksternal penyebab dinamika kelompok sosial meliputi hal-hal sebagai berikut, kecuali
- perubahan masyarakat
 - konflik antar anggota kelompok
 - regenerasi kelompok
 - adanya ancaman dari luar
 - perubahan lingkungan
23. Untuk menghindari kelompok, suatu kelompok minoritas memisahkan diri. Usaha tersebut dinamakan
- Asimilasi
 - Akulturasasi
 - Amalgamasi
 - Segregasi
 - diskriminasi
24. Pluralisme adalah ...
- Suatu pola hubungan yang tidak mengenal pengakuan persamaan hak politik dan hak perdata masyarakat, namun memfokuskan pada kemajemukan kelompok ras daripada pola integrasi
 - Suatu pola hubungan yang mengakui adanya perbedaan ras di masyarakat dan memaknai secara penting perbedaan-perbedaan yang ada
 - Suatu pola hubungan yang mengakui adanya perbedaan ras dalam masyarakat, tetapi tidak memberikan makna penting pada perbedaan ras tersebut
 - Suatu pola hubungan yang tidak mengenal pengakuan persamaan hak politik dan hak perdata masyarakat, dan tidak memfokuskan pada kemajemukan kelompok ras daripada pola integrasi
 - Suatu pola hubungan yang mengakui adanya persamaan hak politik dan hak perdata masyarakat, namun lebih terfokus pada kemajemukan kelompok ras daripada integrasi
25. Reaksi yang diberikan oleh orang lain atas tindakannya akan mendorong seseorang untuk...
- melakukan interaksi dengan orang lain
 - menyadari kelebihan yang dimiliki
 - melakukan tindakan selanjutnya
 - menjauhkan diri dari pergaulan sosial
 - melawan reaksi yang diberikan

LAMPIRAN VIII

LEMBAR SOAL POST-TEST

<p style="text-align: center;">Soal 1 dari 25</p> <p>Sentuh gambar pada jawaban yang benar. dalam gambar di bawah ini, manakah yang termasuk dalam kategori kelompok semu?</p>  <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 2 dari 25</p> <p>Pilihlah satu jawaban yang paling benar di bawah ini! Kelompok sosial merupakan sesuatu yang penting bagi manusia karena?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> kelompok memberikan semua kebutuhan yang kita perlukan <input type="radio"/> menimbulkan kesadaran untuk saling menolong antar aggotanya <input type="radio"/> jumlahnya sangat banyak di masyarakat <input type="radio"/> memudahkan kita untuk memperoleh teman bergaul <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 3 dari 25</p> <p>Pilihlah tiga jawaban yang paling benar di bawah ini! Di bawah ini manakah yang termasuk 3 dari syarat pembentukan kelompok sosial?:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> adanya hubungan timbal balik yang diperoleh antara tiap anggota kelompok <input type="checkbox"/> memiliki kekuasaan dan jabatan yang sama <input type="checkbox"/> memiliki struktur, kaidah dan pola perilaku yang khas sehingga berbeda dengan kelompok sosial lain <input type="checkbox"/> setiap anggota kelompok harus memiliki kesadaran bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompok sosialnya <p style="text-align: center;">Setuju</p>
<p style="text-align: center;">Soal 4 dari 25</p> <p>Pilihlah satu jawaban yang paling benar di bawah ini! Suatu sikap yang melandasi perasaan ingroup dan outgroup dinamakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> patriotisme <input type="radio"/> liberalisme <input type="radio"/> chauvinisme <input type="radio"/> etnosentrisme <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 5 dari 25</p> <p>Pilihlah tiga jawaban yang paling benar di bawah ini! Di bawah ini manakah yang termasuk 3 dari keuntungan manusia hidup secara berkelompok?</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> dapat berguna bagi sesama manusia <input type="checkbox"/> terpenuhnya berbagai kebutuhan manusia <input type="checkbox"/> meringankan setiap kesulitan dalam mencapai suatu tujuan <input type="checkbox"/> menghabiskan banyak waktu untuk kelompok sosialnya <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 7 dari 25</p> <p>Hubungkanlah istilah berikut dengan kalimat yang sesuai!</p> <ul style="list-style-type: none"> gregariousness - Select - klik - Select - societal group - Select - <p style="text-align: center;">Setuju</p>

<p>Soal 8 dari 25</p> <p>Perhatikan unsur-unsur di bawah ini! 1. memperkokoh kesadaran kelompok. 2. rentannya integrasi nasional. 3. menimbulkan politik aliran. 4. loyalitas dalam kelompok. Unsur negatif dari kelompok sosial keagamaan ditunjukkan oleh nomor?</p> <p><input checked="" type="radio"/> 2 dan 4</p> <p><input type="radio"/> 1 dan 2</p> <p><input type="radio"/> 2 dan 3</p> <p><input type="radio"/> 1 dan 4</p> <p>Setuju</p>	<p>Soal 9 dari 25</p> <p>Pilihlah tiga jawaban yang paling benar di bawah ini! Dibawah ini manakah yang termasuk dalam 3 dari ciri-ciri kelompok asosiasi?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> kehadirannya tidak konstan</p> <p><input type="checkbox"/> direncanakan atau sengaja dibentuk</p> <p><input type="checkbox"/> terorganisir secara nyata</p> <p><input type="checkbox"/> ada kesadaran kelompok yang kuat</p> <p>Setuju</p>	<p>Soal 10 dari 25</p> <p>Pilihlah satu jawaban yang paling benar di bawah ini! Ciri utama dari kelompok sosial, adalah? :</p>  <p><input type="radio"/> terkait oleh kesamaan wilayah</p> <p><input type="radio"/> memiliki tujuan yang sama</p> <p><input type="radio"/> kehadirannya konstan atau tidak</p> <p>Setuju</p>
	<p>Soal 12 dari 25</p> <p>Urutkan secara ringkas, tahapan proses dari pembentukan sosial pada bagan berikut ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 terbentuknya kelompok sosial dalam masyarakat 2 terjadi interaksi antar anggota masyarakat 3 adanya persepsi atau perasaan yang sama untuk memenuhi kebutuhan 4 timbulnya motivasi untuk memenuhi kebutuhan <p>Setuju</p>	<p>Soal 13 dari 25</p> <p>Pilihlah satu jawaban yang paling benar di bawah ini! Kelompok sosial di bawah ini terbentuk berdasarkan profesi, yaitu...</p> <p><input type="radio"/> petani dan kaum buruh</p> <p><input type="radio"/> kapitalisme dan hukum</p> <p><input type="radio"/> industri dan kaum buruh</p> <p><input type="radio"/> pedagang dan monopoli</p> <p>Setuju</p>

<p style="text-align: center;">Soal 11 dari 25</p> <p>Pilihlah jawaban Benar jika pernyataan dalam soal ini benar dan pilihlah Salah jika salah! Kelompok sosial adalah suatu kumpulan nyata, teratur dan tetap dari sejumlah individu yang melakukan peran-perannya yang saling berkaitan guna mencapai tujuan bersama.</p> <div style="text-align: center;">  <p>PENGERTIAN KELOMPOK SOSIAL</p> </div> <p><input checked="" type="radio"/> BENAR</p> <p><input type="radio"/> SALAH</p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>		
<p style="text-align: center;">Soal 14 dari 25</p> <p>Pilihlah satu jawaban yang paling benar di bawah ini! Kelompok sosial yang terkecil adalah?</p> <p><input type="radio"/> RT dan RW</p> <p><input type="radio"/> rumah tangga</p> <p><input type="radio"/> keluarga</p> <p><input type="radio"/> tetangga</p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 15 dari 25</p> <p>Pilihlah satu jawaban yang paling benar di bawah ini! Sita adalah seorang siswa yang begitu ingin menjadi pengarang terkenal. Hampir setiap hari Sita membaca membaca buku dan sekali mencoba menulis untuk majalah. Setiap hari Sita rajin mendengarkan bimbingan ayah dan gurunya demi mencapai cita2 tersebut. Gambaran perilaku Sita menunjukkan bahwa</p> <p><input type="radio"/> kelompok pengarang merupakan reference group bagi Sita</p> <p><input type="radio"/> guru2 sekolahnya merupakan reference group bagi Sita</p> <p><input type="radio"/> kelompok pengunjung merupakan in group bagi Sita</p> <p><input type="radio"/> ayah merupakan reference group bagi Sita</p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 16 dari 25</p> <p>Pilihlah tiga jawaban yang paling benar di bawah ini! Di bawah ini manakah yang termasuk 3 dari ciri-ciri kelompok semu?</p> <p><input type="checkbox"/> tidak terorganisir dalam suatu wadah tertentu</p> <p><input type="checkbox"/> kehadirannya konstan</p> <p><input type="checkbox"/> kehadirannya tidak konstan</p> <p><input type="checkbox"/> tidak ada kesadaran kelompok</p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>

<p style="text-align: center;">Soal 17 dari 25</p> <p>Pilihlah jawaban Benar jika pernyataan dalam soal ini benar dan pilihlah Salah jika salah! Dalam suatu kesempatan ada anak-anak kecil yang sedang bermain, mereka sangat asyik bermain. ada yang menjadi dokter, ada yang menjadi pasien dan peran-peran lainnya. dalam perilaku tersebut, anak-anak dalam cerita di atas telah termasuk dalam kelompok sosial.</p>  <p> <input type="radio"/> BENAR <input checked="" type="radio"/> SALAH </p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 18 dari 25</p> <p>Pilihlah tiga jawaban yang paling benar di bawah ini! Dibawah ini manakah yang termasuk 3 dari ciri-ciri kelompok sosial?</p> <p> <input type="checkbox"/> merupakan kesatuan yang nyata dan dapat dibedakan dari kesatuan manusia lainnya <input type="checkbox"/> memiliki kepentingan bersama dan norma-norma sebagai pedoman bertingkah laku <input type="checkbox"/> memiliki struktur administrasi yang jelas <input type="checkbox"/> adanya interaksi dan komunikasi di antara anggotanya </p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 19 dari 25</p> <p>Hubungkanlah istilah berikut ini dengan kalimat yang sesuai!</p> <p>interrelel <input type="text" value="- Select -"/></p> <p>in group <input type="text" value="- Select -"/></p> <p>biologis <input type="text" value="- Select -"/></p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>
<p style="text-align: center;">Soal 20 dari 25</p> <p>Pilihlah jawaban Benar jika pernyataan dalam soal ini benar dan pilihlah Salah jika salah! Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terdapat organisasi daerah, yang mana anggotanya berasal dari daerah tertentu. misalnya, mahasiswa yang berasal dari Riau memiliki organisasi yang bernama IKPMR, begitupun mahasiswa dari daerah lainnya. peristiwa tersebut terbentuk karena adanya faktor Geografis.</p>  <p> <input checked="" type="radio"/> BENAR <input type="radio"/> SALAH </p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 21 dari 25</p> <p>Pilihlah jawaban Benar jika pernyataan dalam soal ini benar dan pilihlah Salah jika salah! Gessellschaft adalah kelompok sosial yang kelompok anggota-anggotanya memiliki ikatan batin yang murni, bersifat alamiah dan kekal.</p> <p> <input checked="" type="radio"/> BENAR <input type="radio"/> SALAH </p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 22 dari 25</p> <p>Pilihlah jawaban Benar jika pernyataan dalam soal ini benar dan pilihlah Salah jika salah! Konflik sosial tidak akan pernah terjadi walaupun terdapat dinamika sosial di dalam kelompok sosial tersebut</p>  <p> <input type="radio"/> BENAR <input checked="" type="radio"/> SALAH </p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>

<p style="text-align: center;">Soal 23 dari 25</p> <p>Pilihlah satu jawaban yang paling benar di bawah ini! Orang-orang yang bersama-sama berusaha menyelamatkan diri dari suatu bahaya dapat dikategorikan sebagai</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> planned expressive group <input type="radio"/> acting mobs <input type="radio"/> spectator crowds <input type="radio"/> panic crowds <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 24 dari 25</p> <p>Hubungkanlah istilah berikut dengan kalimat yang sesuai!</p> <p>konstan - Select -</p> <p>semu - Select -</p> <p>dinamika - Select -</p> <p style="text-align: center;">Setuju</p>	<p style="text-align: center;">Soal 25 dari 25</p> <p>Pilihlah satu jawaban yang paling benar di bawah ini! Ikatan Sosiologi Indonesia (ISI) adalah contoh dari</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> gemeinschaft <input type="radio"/> gesellschaft <input type="radio"/> community <input type="radio"/> society <p style="text-align: center;">Setuju</p>
--	---	--



LAMPIRAN IX**HASIL PRE-TEST DAN POST-TEST SISWA**

NO	NAMA	NILAI	
		PRE-TEST	POST-TEST
1	Achmad fahmi syahrulloh	50	75
2	Aninnlailatul qodariyah	55	80
3	Arsindy fitrotul muslim	63	87
4	Asri rahmadani mutmainnah	55	82
5	Awin fadlina	60	87
6	Binti Laila maulida	60	81
7	David gtri imanda muzaid	76	90
8	Eka nawang sari	64	84
9	Falahul syahru Ramadhan	60	81
10	Faratun ni'mah	55	76
11	Firmansyah aldi pratama	67	82
12	Gofurur rohim	68	85
13	Hidayatul ravika	79	88
14	Ila rahmatul fanani	55	78
15	Jamiatul hasanah	73	85
16	Khoirotun nisa	54	79

17	Lailatul fajriyah	58	71
18	Lailatul farhah	76	88
19	Lilik rahmatus saadah	55	71
20	Luluk rizkiyatul khulali	63	81
21	Meilia kumala sari	73	89
22	Much yasin yusuf arnianto	63	81
23	Mochammad fikri azizi muafi	69	83
24	Muhammad habib masykuli	50	76
25	MuhammadRamadhan mubarrok	51	76
26	Novi nur fitria	62	80
27	Nur yasin asrori	66	82
28	Nurma afifah	61	80
29	Nurul azizah	78	87
30	Rahadatul aisy khalda	75	88
31	Ratna okta vionanda	68	85
32	Rizki khoirul dwi anwar	63	75
33	Rizki mai khusnia	53	76
34	Siska angellina	70	87
35	Ubaidillah	61	80
36	Velliya onny rosyidah	81	91

LAMPIRAN X

DOKUMENTASI



Pengambilan Hasil Tes Pre-Test



Pengenalan dan Pembelajaran Menggunakan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Android



Pengambilan hasil post-test dengan menggunakan media evaluasi wondershare quiz creator berbasis android

LAMPIRAN XI

DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Nama : Achmad Kholid Fadlullah

NIM : 13130039

TTL : Boyolali, 05 – Mei - 1995

Alamat : RT/RW 14/03 Ds. Jatisari, Kedungdowo, Andong,
Boyolali Jawa Tengah

Email : cholid5f@yahoo.co.id

Riwayat Pendidikan Formal

1. MIM Jatisari, tahun 2001-2007
2. MTSN 1 Negeri 1 Boyolali, tahun 2007-2010
3. SMAN 1 Kemusu, tahun 2010-2013
4. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, tahun 2013-2017

Riwayat Pendidikan Non-Formal

1. Pondok Pesantren Lirboyo Kota Kediri
2. Pondok Pesantren Wali Songo Ngabar Ponorogo