

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS *WONDERSHARE QUIZ* *CREATOR* PADA MATERI KEMASAN DAN PEMASARAN PRODUK

Kamilia Mulyani^{1*}, Candra Aeni²

^{1*2} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban

¹ Email: mulyanikamilia@gmail.com

² Email: candraunirow@gmail.com

ABSTRAK

Alat evaluasi pembelajaran yang masih diterapkan sampai saat ini oleh guru yang berada, di sekolah SMK PGRI 2 TUBAN masih berupa media konvensional atau lembaran kertas. Maka, diperlukan adanya sebuah alat evaluasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalam proses pembelajaran di kelas. Tujuan peneliti melakukan penelitian tersebut yaitu, untuk menghasilkan sebuah produk alat evaluasi berbasis aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada materi kemasan dan pemasaran produk untuk diterapkan di kelas XI-OTKP SMK PGRI 2 TUBAN. Penelitian pengembangan sebuah produk alat evaluasi ini menggunakan model Borg & Gall. Pengembangan ini menggunakan lembar validasi dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Adapun hasil dari validasi ahli bahasa sebesar 96%, ahli media sebesar 89% dan ahli materi sebesar 91%. Dengan demikian, pengembangan produk alat evaluasi berbasis aplikasi *Wondershare Quiz Creator* yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak untuk diterapkan di sekolah SMK PGRI 2 TUBAN, khususnya di kelas XI-OTKP pada materi kemasan dan pemasaran produk.

Kata Kunci: pengembangan; evaluasi pembelajaran; *Wondershare Quiz Creator*

PENDAHULUAN

Salah satu tujuannya memberikan kebebasan kepada para peserta didik untuk merasakan suasana proses pembelajaran baru yang menyenangkan dan memberi kebebasan untuk pendidik, guna membangun dalam proses pembelajaran yang mendidik adalah pengertian dari Merdeka Belajar. Inti di dalam proses pembelajaran kali ini yaitu dengan penuh kesenangan, dengan demikian tentu mempengaruhi halnya minat dan hasil belajar para peserta didik (Hardiyanti & Afrida, 2022).

Seiring berjalannya waktu pada konsep pembelajaran dalam merdeka belajar terlebih dahulu sering dikenal dengan adanya istilah *learning is fun*. Pembelajaran yang sangat menyenangkan, tentunya bukan berfokus pada sebuah kesenangan peserta didik saja, melainkan pada suatu pencapaian dan tujuan pembelajaran dengan cara menyenangkan. Adanya kemunculan dari kurikulum merdeka belajar dapat mengubah sudut pandang suatu pembelajaran yang ada (Ummah et al., 2022).

Pengertian merdeka belajar yaitu sebuah pendekatan yang ditujukan kepada peserta didik agar bisa menentukan mata pelajaran yang mereka minati. Tujuan adanya kurikulum merdeka, untuk melaksanakan ketertinggalan pembelajaran di masa pandemi secara efektif dan efisien. Untuk saat ini k13 tetap bisa dipergunakan, karena masih menunggu kesiapan dari sekolah-sekolah untuk melaksanakan kurikulum merdeka. Untuk satuan pendidikan bisa melaksanakan dengan kurikulum merdeka dengan cara bertahap berdasarkan kesiapan dari sekolah masing-masing (Dukungan et al., 2022). Kurikulum merdeka memiliki banyak perubahan dalam segi mata pelajaran, salah satunya Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Kelas XI-OTKP SMK PGRI 2 TUBAN.

Produk Kreatif dan Kewirausahaan adalah salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan sebuah materi dan dapat menerapkannya secara langsung seperti halnya dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan bertujuan untuk membentuk sebuah karakter para peserta didik untuk memiliki, pengetahuan dan keterampilan khusus sebagai seorang wirausahawan muda. Namun, pada kenyataannya mata pelajaran ini masih kurang fokus pada keaktifan dan pemahaman materi untuk peserta didik. Sehingga, peserta didik ini hanya memperhatikan dari hasil akhirnya saja yaitu membuat produk sehingga dapat

mengesampingkan pemahaman tentang konsep secara keseluruhannya. SMK PGRI 2 Tuban adalah sekolah menengah kejuruan swasta yang berada di Kota Tuban, dan salah satu sekolah swasta yang sudah menerapkan kurikulum merdeka pada pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Produk Kreatif dan Kewirausahaan salah satu mata pelajaran produktif yang mampu menambah wawasan ilmu pengetahuan para peserta didik di luar maupun di dalam lingkup nasional (Pendidikan et al., n.d.) untuk mengetahui ketercapaian tugas seorang pendidik sekaligus konsep pembelajaran tersebut, maka dibutuhkanlah suatu evaluasi pembelajaran.

Evaluasi adalah bagian dari suatu proses yang dilakukan untuk memastikan tingkat dimana program keberhasilan pembelajaran, dalam program pendidikan ini dapat mengumpulkan berbagai jenis informasi yang relevan (*komprehensif*) dan berkelanjutan mengenai hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik melalui proses berlangsungnya pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terdapat penilaian maupun evaluasi. Evaluasi sangat diperlukan untuk mengawasi sejauh mana tingkat keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta sejauh mana peserta didik dapat memahami isi materi yang telah disampaikan (Mania, 2008).

Untuk keperluan di dalam evaluasi pembelajaran sangat diperlukan adanya sebuah produk evaluasi yang baru dan berbagai macam produknya. Seperti halnya : tes, kuisioner, format observasi, skala dan masih banyak lagi. Tes merupakan alat evaluasi yang paling banyak digunakan oleh guru. Pengertian dari tes sendiri yaitu sebagai alat ukur yang standar dan obyektif sehingga dapat dipergunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis, tingkah laku secara merata dan meluas (Zubaidillah, 2018).

Evaluasi pembelajaran yaitu, proses kegiatan yang harus dikelola dalam melaksanakan sebuah penilaian. Evaluasi sendiri adalah sebagai penelitian, penyelidikan, investigasi atau pemeriksaan yang tersusun secara sistematis terhadap menilai sesuatu objek yang akan diterapkan (Nurzannah, Ginting & Setiawan, 2019). Evaluasi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai salah satu kegiatan untuk menilai proses dan hasil belajar yang diperoleh para peserta didik, dan juga dapat berupa kegiatan kurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler (Mavianti & Harfiani, 2020).

Dalam kegiatan belajar yang berkesinambungan di dalam kelas dan di luar kelas evaluasi dapat diartikan, suatu hal yang tidak dapat dipisahkan guna mencapai tujuan tertentu. Kualitas pendidikan dapat diketahui melalui evaluasi, dengan adanya evaluasi inilah maka, maju mundurnya pendidik dapat diketahui dari tingkat kelemahan serta mudah dalam mencari sebuah jalan keluar untuk berubahnya menjadi lebih baik lagi ke depannya (Hasrian Rudi Setiawan, 2021).

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan akan selalu mengalami perubahan salah satunya terdapat pada kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan kita karena, kemajuan teknologi ini dapat disesuaikan dengan adanya ilmu pengetahuan. Inovasi dapat memberikan nilai positif yang diciptakan bagi manusia khususnya peserta didik. Dapat juga memberikan berbagai macam kemudahan, dalam melakukan aktifitas yang baru, khususnya terdapat pada bidang pendidikan (Jamus, 2018).

Setelah melakukan observasi awal yang sudah dilakukan selama adanya kegiatan PPL di SMK PGRI 2 Tuban, yang melibatkan subjek penelitian pada peserta didik di kelas XI-OTKP, dan hasilnya diketahui bahwa setiap melakukan evaluasi masih menggunakan lembar kertas (*konvensional*) yang dirasa masih kurang praktis dalam adanya kemajuan teknologi pada saat ini. Salah satunya, terdapat pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Selain itu, para pendidik kurang sekali memanfaatkan teknologi yang ada dan tersedia di sekolah tersebut dalam berlangsungnya evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, selama proses evaluasi pembelajaran dilakukan masih terdapat banyak sekali peserta didik banyak cenderung merasa kurang memotivasi dirinya, kurang menarik perhatiannya, bosan dan ramai sendiri di kelas. Selain itu, evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media kertas (*Konvensional*) dirasa kurang praktis dalam pelaksanaannya. Sehingga, guru masih kesulitan dalam menilai kemampuan asli yang dimiliki oleh peserta didik dikarenakan masih banyak peserta didik yang menyontek kesana kemari dengan membawa lembaran kertas evaluasi tersebut dan guru juga membutuhkan waktu yang lama untuk melakukan perhitungan manual dari perolehan nilai peserta didiknya. Dengan demikian, guru mengharapkan adanya alat evaluasi yang efektif dan inovatif.

Wondershare Quiz Creator merupakan salah satu aplikasi atau alat evaluasi yang efektif dan inovatif, dan termasuk dalam perangkat lunak pembuat soal, *quiz* atau tes secara *online* maupun *offline*. Dalam Penggunaan aplikasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* tersebut sangatlah

memudahkan bagi penguanya untuk menggunakan objek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu (Fadlullah, 2018). Hasil dari pembuatan soal, *quiz* atau tes dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai jenis dan level *quiz* yang berbeda dan dapat disimpan melalui format Flash yang dapat berdiri sendiri di website (Haryanto, 2013).

Kualitas tes yang terdapat di dalam aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dapat yang memuat unsur soal bersifat game pembelajaran yang belum diterapkan oleh pendidik. Maka, disini peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator*, untuk mengetahui seberapa respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Evaluasi yang dimaksud oleh peneliti tersebut adalah soal berbentuk pilihan ganda yang dikembangkan di dalam salah satu aplikasi yaitu, *Wondershare Quiz Creator*. Peneliti mengharapkan dengan adanya alat evaluasi tersebut dapat meningkatkan kepraktisan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, sebagai salah satu alat penunjang proses evaluasi pembelajaran, dapat memotivasi belajar para peserta didik dan menarik minat mereka untuk mengikuti evaluasi ada karena dapat belajar sambil bermain *game*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang biasa digunakan untuk mengembangkan, memvalidasi sekaligus menguji keefektifan hasil dari produk yang banyak digunakan di dalam proses pembelajaran tersebut yaitu, . Pengembangan (*Research and Development / R&D*) salah satu jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti (Sugiyono, 2013). Peneliti mengembangkan sebuah produk alat evaluasi berbasis aplikasi salah satunya yaitu *Wondershare Quiz Creator*. Tujuan dari hasil pembuatan metode pengembangan yaitu, untuk menciptakan sebuah produk, menguji produk tersebut, lalu memodifikasinya untuk mendapatkan hasil yang dirasa memuaskan. Penelitian ini merujuk pada model pengembangan 4-D yang melalui empat tahapan. Pertama ada *Define* (definisi), kedua *Design* (desain), ketiga *Develop* (pengembangan) dan yang terakhir atau keempat ada *Disseminate* (difusi/penyebaran).

Penelitian mengkaji adanya pengembangan alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada materi kemasan dan pemasaran produk hanya sampai ke tahap pengembangan saja (*develop*), dikarenakan terbatasnya biaya dan waktu serta masih banyak lagi yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dan hanya berfokus pada sebuah pengembangan alat evaluasi.



Bagan 1. Tahapan Penelitian

Subjek yang digunakan oleh peneliti yaitu, peserta didik pada kelas XI-OTKP di SMK PGRI 2 TUBAN, yang sedang menempuh mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada materi kemasan dan pemasaran produk. Proses analisis dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi yang dilaksanakan melalui pemberian instrument penelitian yang berupa draft berisikan alur tujuan pembelajaran (ATP), kisi-kisi soal, materi kemasan dan pemasaran produk, butir soal dan lembar validasi kepada masing-masing para ahli. Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (UNIROW) selaku ahli bahasa, Dosen Teknik Informatika (UNIROW) selaku ahli media dan Dosen Pendidikan Ekonomi (UNIROW) selaku ahli materi. Selanjutnya dapat dihitung berdasarkan presentase kelayakan bahasa, media, materi yang didapat melalui hasil perhitungan skor. Data diperoleh melalui uji validitas bahasa, media dan materi yang dapat dianalisis menggunakan cara :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100$$

Keterangan :

- P : Presentase nilai rata-rata
- $\sum X$: Total nilai yang diperoleh
- $\sum X1$: Total nilai maksimum

Teknik analisis data menggunakan :

1. Analisis validasi Bahasa, validasi Media dan validasi Materi

Kuesioner validasi bahasa, media dan materi dapat dikirimkan kepada ahli bahasa, media dan materi untuk menilai apakah bahasa, media dan materi mendapatkan hasil kelayakan untuk diterapkan. Hasil dinyatakan layak bilamana harus menghasilkan presentase sebesar 61% atau lebih tinggi. Presentase hasil dari kuesioner tersebut dapat dikumpulkan dengan penghitungan menggunakan skala likert.

| Presentase | Kriteria |
|------------|-------------------|
| 80 - 100 | Sangat Baik |
| 60 - 80 | Baik |
| 40 - 60 | Cukup Baik |
| 20 - 40 | Kurang Baik |
| 0 - 20 | Sangat Tidak Baik |

Tabel. 1 Skala likert

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Angka Presentasi
- f = Skor Mentah yang diperoleh
- N = Skor Maksimal

Berdasarkan analisis hasil dari kuesioner validasi bahasa, validasi media dan validasi materi kelayakan yang terkandung di dalam deskripsi tersebut menggunakan skala likert antara lain :

| Presentase (%) | Kriteria |
|----------------|--------------------|
| 0 - 20 | Sangat Tidak Layak |
| 21 - 40 | Tidak Layak |
| 41 - 60 | Cukup Layak |
| 61 - 80 | Layak |
| 81- 100 | Sangat Layak |

Tabel. 2 Skala likert

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang memiliki empat tahapan yaitu, yang pertama ada definisi (*Define*), kedua desain (*Design*), ketiga pengembangan (*Develop*) dan yang terakhir atau keempat ada difusi atau penyebaran (*Disseminate*).

Berikut adalah langkah-langkah peneliti yang dilakukan dalam tahap pengembangan :

Tahap pertama ada definisi (*Define*), adanya tujuan dari tahap ini yaitu untuk mendefinisikan permasalahan dasar yang diperlukan dalam proses pengembangan serta untuk mengidentifikasi sarana yang digunakan oleh peneliti ketika memulai analisis. Terdapat beberapa aturan yang ada dan ketetapan untuk diterapkan pada telaah permulaan dan akhir, menganalisis respon peserta didik, menganalisis konsep perkembangan, mengupas secara rinci tugas pembelajaran serta mengembangkan tujuan dari evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, dari studi tersebut peneliti mendapatkan banyak informasi mengenai masalah-masalah yang ada di SMK PGRI 2 TUBAN tentang proses berlangsungnya pembelajaran, dimana dalam sekolah tersebut belum memanfaatkan adanya media evaluasi pembelajaran yang bersangkutan dengan

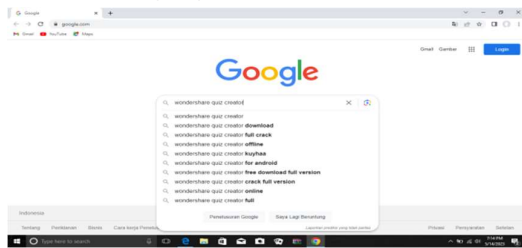
teknologi, karena di dalam sekolah tersebut saat mengadakan evaluasi masih menggunakan media konvensional atau lembaran kertas, kurang termotivasi dan ramai dikelas, waktu yang diberikan pun telah habis karena digunakan untuk bertukar jawaban dan tidak langsung mengumpulkan jawaban sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Peneliti mendapatkan informasi tersebut pada kelas XI-OTKP di SMK PGRI 2 TUBAN.

Tahap kedua yaitu, desain (*Design*), pada tahap ini peneliti harus membuat atau merencanakan sebuah alat evaluasi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian, meliputi berbagai tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, menentukan materi pembelajaran, kisi-kisi soal, butir soal dan menyiapkan sebuah alat evaluasi pembelajaran berbasis *Wondershare Quiz Creator*.

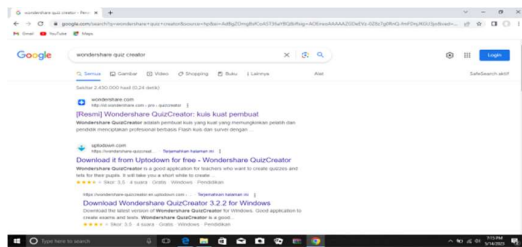
Dibawah ini terdapat langkah-langkah meng-*instal* aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dan bagaimana cara menyusun soal di dalam aplikasi *Wondershare Quiz Creator*.

Langkah-langkah meng-*instal* aplikasi *Wondershare Quiz Creator* :

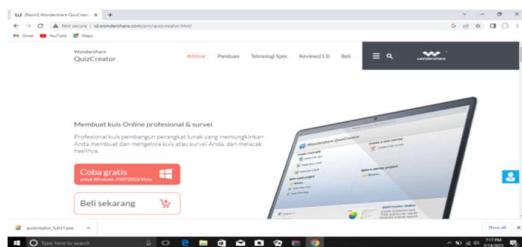
- a. buka *google chrome*, ketik *Wondershare Quiz Creator*



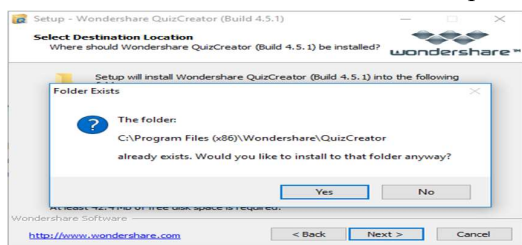
- b. setelah muncul halamannya, lalu klik link [Resmi] *Wondershare Quiz Creator* : kuis kuat pembuat



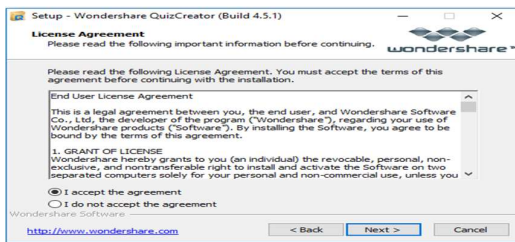
- c. silahkan *download* dengan klik *Coba gratis*, lalu tunggu beberapa menit



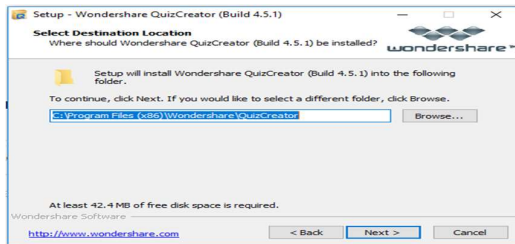
- d. setelah ter-*download*, muncul tampilan ini lalu klik *Next >*



e. klik *I accept the agreement*, lalu *Next* >



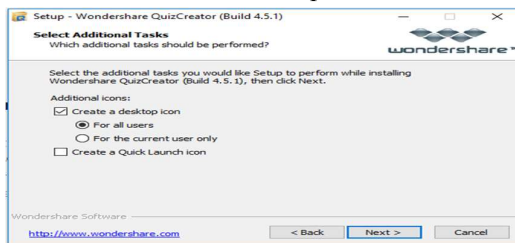
f. klik *Next* >



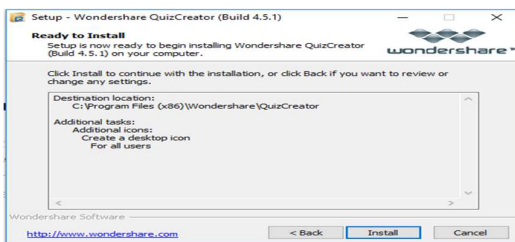
g. klik *Yes => Next* >



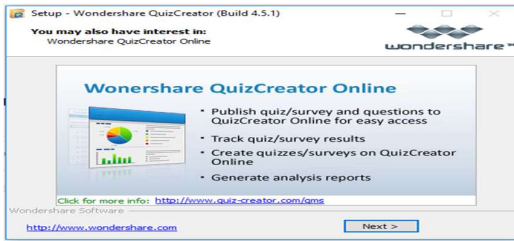
h. klik *Create a desktop icon => For all users => Next* >



i. klik *Install*



j. klik *Next* >



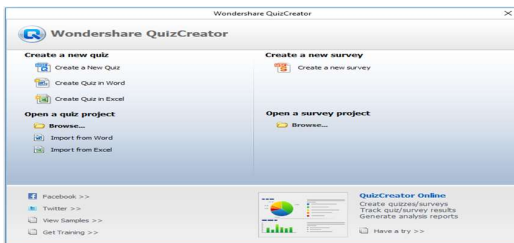
k. klik *Launch QuizCreator* => lalu *Finish*



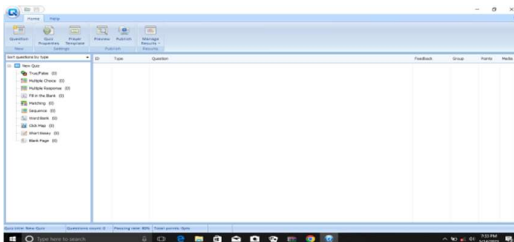
Gambar 1. Langkah-langkah meng-*instal* aplikasi *Wondershare Quiz Creator*

Cara menyusun soal dalam aplikasi *wondershare quiz creator* :

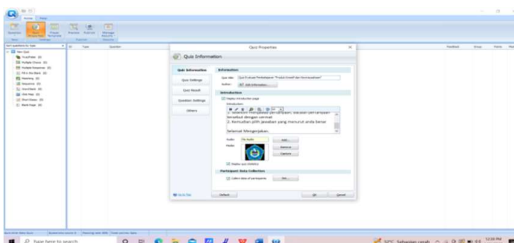
a. bagi yang berhasil meng-*instal* akan bisa masuk ke *dashboard* seperti ini. Muncul tampilan ini dan klik *Create a New Quiz*



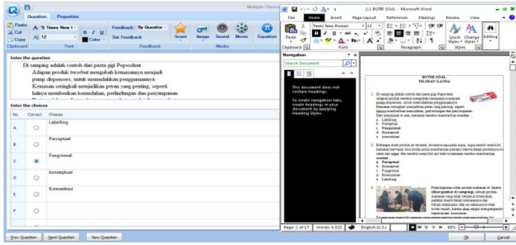
b. pada halaman ini terdapat sepuluh jenis dan level *Quiz* yang berbeda



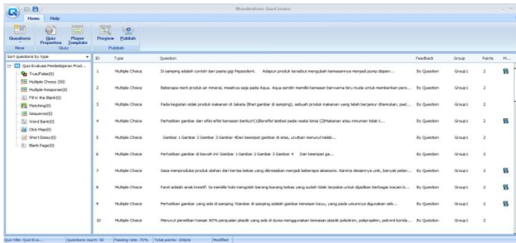
c. selanjutnya, pilih *Quiz Properties* lalu lengkapi *Quiz Information*, *Quiz Result*, *Question Setting and Others*



- d. jika informasi telah di lengkapi, selanjutnya pilih jenis *Quiz Multiple Choice*. Karena, pengguna ingin membuat soal-soal pilihan ganda. Pembelajaran Produk Kreatif & Kewirausahaan pada materi “kemasan dan pemasaran produk”



- e. setelah soal-soal telah dimasukkan, maka tampilannya akan seperti ini.



Gambar 2. Cara menyusun soal dalam aplikasi *wondershare quiz creator*

Tahapan ketiga yaitu, pengembangan (*Develop*). Di dalam penelitian pada tahapan ini, peneliti mengembangkan sebuah aplikasi *wondershare quiz creator* sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas. Jika alat evaluasi pembelajaran ini sudah selesai dalam perancangan maka langkah selanjutnya yaitu, telaah dari beberapa ahli. Ada ahli bahasa yaitu validator ahli bahasa, ahli media yaitu validator ahli media dan ahli materi yaitu validator ahli materi. Untuk mengetahui apakah alat evaluasi pembelajaran yang akan dikembangkan layak atau tidak, maka digunakan form validasi yang mengisi aspek-aspek tertentu. Media dan materi dianggap dapat digunakan setelah bahasa.

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli aspek kebahasaan pembelajaran oleh Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia (UNIROW), ditentukan apakah dapat dikembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Wondershare Quiz Creator*, aspek media oleh Dosen Teknik Informatika (UNIROW) selaku ahli media dan aspek materi oleh Dosen Pendidikan Ekonomi (UNIROW) selaku ahli materi. Untuk mendapatkan presentase tingkat kelayakan pengembangan alat evaluasi pembelajaran *quiz* berbasis *Wondershare Quiz Creator* yang menampilkan data valid sebagai berikut :

1. Hasil Validasi

a. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa disajikan pada tabel :

| No | $\sum x$ | $\sum x_i$ | % | Keterangan |
|------|----------|------------|----|--------------|
| 1-10 | 48 | 50 | 96 | Sangat Layak |

Tabel 3. Hasil validasi ahli bahasa

Hasil validasi ahli bahasa ini menunjukkan bahwa alat evaluasi memiliki indeks sebesar 96% dan disesuaikan dengan kriteria sangat sesuai dengan interpretasi. Dianggap layak jika, tingkat kelayakan material mencapai nilai presentase minimal 61%.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli media disajikan pada tabel :

| No | $\sum x$ | $\sum x_i$ | % | Keterangan |
|------|----------|------------|----|--------------|
| 1-15 | 67 | 75 | 89 | Sangat Layak |

Tabel 4. Hasil validasi ahli media

Uji validasi ahli media yang dihasilkan, diperoleh dari hasil validasi fakultas teknik program studi teknik informatika presentase sebesar 89%, sehingga dapat diartikan sangat layak jika presentase kelayakan karier mencapai nilai persentil 61% atau lebih. Untuk mendukung penelitian saya, penelitian yang dibuat oleh (Pratiwi, 2017), menghasilkan sebuah alat evaluasi yang dikembangkan terbukti sangat layak untuk digunakan dalam penilaian pembelajaran dan mendapatkan hasil validasi dari ahli media sebesar 96% dengan kriteria sangat layak.

c. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel :

| No | $\sum x$ | $\sum x_i$ | % | Keterangan |
|------|----------|------------|----|--------------|
| 1-17 | 68 | 75 | 91 | Sangat Layak |

Tabel 5. Hasil validasi ahli materi

Uji validasi ahli materi yang dihasilkan, diperoleh dari hasil validasi ahli materi salah satu dosen program studi Pendidikan Ekonomi yaitu sebesar 91%. Dianggap layak ketika bahan telah mencapai presentase kelayakan yang mencapai nilai presentase 61% atau lebih. Didukung dengan penelitian yang dibuat (M. Wiro'i, 2021), yaitu hasil penilaian materi 1 menunjukkan presentase 92%, validasi ahli 2 sebesar 98%. Dengan demikian rata-rata persentase hasil pengalaman materi untuk kriteria sangat layak dapat diterima adalah 95%.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan sebuah alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada materi kemasan dan pemasaran produk ini konsisten dengan beberapa penelitian sebelumnya baik mengenai jenis produk maupun temuan penelitian lainnya. Terkait hasil kajian tersebut oleh (Emanuela Utin, 2020) yang berjudul Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Komputer Berbasis *Wondershare Quiz Creator*. Peneliti mencatat bahwa penelitian ini bertujuan untuk membuat alat penilaian melalui *Wondershare Quiz Creator* untuk siswa kelas XI SMA Nusantara Indah pada jaringan tumbuhan. Alat penilaian dikembangkan menurut model Borg dan Gall, untuk mengembangkan alat penilaian berbasis *Wondershare Quiz Creator* yang cocok digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran.

Tahap terakhir atau keempat adalah difusi/penyebaran (*Disseminate*). Pada tahap ini, peneliti tidak dapat menyelesaikan langkah-langkah tersebut karena keterbatasan waktu dan biaya. Oleh karena itu peneliti hanya dapat mencapai pada tahap pengembangan (*develope*). Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Alat penilaian pembelajaran berbasis *Wondershare Quiz Creator* dikembangkan hanya dengan menggunakan Adobe Flash. 2) Alat penilaian pembelajaran berdasarkan *Wondershare Quiz Creator*, yang dikembangkan secara eksklusif untuk pengemasan produk dan materi pemasaran pada topik kreatif dan kewirausahaan. 3) Alat penilaian pembelajaran berbasis *Wondershare Quiz Creator* hanya diterapkan pada kelas XI-OTKP di SMK PGRI 2 TUBAN.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian pengembangan alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* berbagi materi kemasan produk dan pemasaran untuk peserta didik SMK PGRI 2 TUBAN, dapat disimpulkan bahwa: (1) SMK PGRI 2 TUBAN mengkaji bahwa pengembangan alat evaluasi berbasis model 4D untuk materi pengemasan dan pemasaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XI-OTKP usaha hanya sampai tahap pengembangan. (2) Berdasarkan penilaian beberapa ahli, pengembangan alat evaluasi SMK PGRI 2 TUBAN berbasis *Wondershare Quiz Creator* pada mata pelajaran dan materi pemasaran produk kreatif dan kewirausahaan mendapat kategori "sangat layak". Dengan demikian, ditemukan bahwa pengembangan alat evaluasi berbasis *Wondershare Quiz Creator* yang dikembangkan oleh peneliti sangat bermanfaat untuk diterapkan di sekolah SMK PGRI 2 TUBAN khususnya pada kelas XI-OTKP materi kemasan dan pemasaran produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *MODEL PENGEMBANGAN BORG AND GALL.pdf*.
- Dukung, H., Terhadap, K., Pasien, M., & Stroke, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2022), 1707–1715.
- Emanuela Utin, H. J. (2020). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN KOMPUTER BERBASIS WONDERSHARE QUIZ CREATOR.
- Fadlullah, A. K. (2018). Wondershare Quiz Creator Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Kelas Xi Ips 2 Man 1 Malang. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(2), 111. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i2.7315>
- Hardiyanti, S. A., & Afrida, E. (2022). *JAUH DAN PEMBUATAN WEBSITE BERBASIS KURIKULUM MERDEKA DI SDN 5 KARANGSARI PENDAHULUAN Beberapa hal penanganan kasus covid-19 yang menyebabkan kekhawatiran pemerintah yaitu kurangnya fasilitas kesehatan yang dimiliki untuk penanganan virus ini yaitu kelang*. 274–281.
- Haryanto, A. (2013). *Membuat Quiz / Evaluasi dengan WonderShare Quiz Creator 1*. 1(November), 1–15.
- Hasrian Rudi Setiawan. (2021). Manajemen Kegiatan Evaluasi Pembelajaran. *SiNTESa CERED Seminar Nasional Teknologi Edukasi Dan Humaniora, 2021*, 1.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan - Pdf. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
- M. Wiro'i, R. S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Sekolah Menengah Kejuruan. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (n.d.). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI KONSEP DESAIN / PROTOTYPE DAN KEMASAN PRODUK BARANG / JASA PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI SMK NEGERI 7 SURABAYA Nadya Nur Rahmadiani Rusijono*. 1–8.
- Pratiwi, V. (2017). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ICT MENGGUNAKAN WONDERSHARE QUIZ CREATOR PADA MATERI PENYUSUTAN ASET TETAP. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.

Ummah, I., Saputra, E. E., Parisu, C. Z. L., & ... (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Komik Digital. ... *Bahasa, Sastra, Seni ...*, 2(November), 19–24. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/sensaseda/article/view/1967>

Zubaidillah, M. H. (2018). Prinsip Dan Alat Evaluasi Dalam Pendidikan. *OSF Preprints*, 1–13.