

Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia

Rizki Arief Efendi¹, Hasrian Rudi Setiawan², Indra Prasetya³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

*Korespondensi: amarhekia@gmail.com, hasrianrudi@umsu.ac.id,
indrprasetya@umsu.ac.id

ABSTRACT

Learning Islamic Religious Education (PAI) in the digital era requires evaluation instruments that are relevant and effective in measuring students' understanding and skills. This research aims to develop a multimedia-based PAI learning evaluation instrument using Wondershare Quiz Creator and test its effectiveness in high schools throughout Central Tapanuli Regency. The evaluation instrument development method is carried out through several stages, including needs analysis, design, development, validation and revision. The evaluation instruments developed include various types of multimedia questions, such as multiple choice, short answers and essay questions, which are adapted to the PAI curriculum and the characteristics of high school students. The validation study was carried out through content validity testing by PAI subject experts and construct validity testing using factor analysis. After that, the instrument was evaluated in a trial at several high schools in Central Tapanuli Regency. Data analysis was carried out using descriptive and inferential statistical techniques. The research results show that the evaluation instrument developed has a high level of validity, both in terms of content and construct. Field trials also show a positive level of acceptance from students and teachers towards the use of this instrument in the learning process. This research makes an important contribution to the development of PAI learning evaluation instruments that are in line with developments in information and communication technology. It is hoped that the implementation of this instrument can improve the quality of PAI learning in high schools throughout Central Tapanuli Regency and become a reference for developing evaluation instruments in other fields of Islamic religious education.

Keywords: Learning Evaluation, Multimedia, Islamic Religious Education, Wondershare Quiz Creator

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital menuntut adanya instrumen evaluasi yang relevan dan efektif dalam mengukur pemahaman dan keterampilan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran PAI berbasis multimedia menggunakan Wondershare Quiz Creator dan menguji keefektifannya di SMA se Kabupaten Tapanuli Tengah. Metode pengembangan instrumen evaluasi dilakukan melalui beberapa tahapan, termasuk analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, dan revisi. Instrumen evaluasi yang dikembangkan mencakup berbagai jenis soal multimedia, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan pertanyaan essay, yang disesuaikan dengan kurikulum PAI dan karakteristik siswa SMA. Studi validasi dilakukan melalui uji validitas isi oleh pakar subjek PAI dan uji validitas konstruk menggunakan analisis faktor. Setelah itu, instrumen dievaluasi dalam sebuah uji coba di beberapa SMA di Kabupaten Tapanuli Tengah. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, baik dari segi isi maupun konstruk. Uji coba di lapangan juga menunjukkan tingkat penerimaan yang positif dari siswa dan guru terhadap penggunaan instrumen ini dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran PAI yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Implementasi instrumen ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMA se Kabupaten Tapanuli Tengah serta menjadi referensi bagi pengembangan instrumen evaluasi di bidang pendidikan agama Islam lainnya.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Multimedia, Pendidikan Agama Islam, Wondershare Quiz Creator

1. PENDAHULUAN

Ranah pendidikan tidak dapat lepas dari macam komponen pembelajaran, seperti kurikulum, sarana prasarana, metode pembelajaran, guru, media pembelajaran, dan lain-lain. Sebab itu, maka kualitas pembelajaran dipengaruhi seluruh faktor komponen-komponen tersebut. Pendapat tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Khanifatul dalam buku Pembelajaran Inovatif yakni, “Dalam dunia pendidikan, peserta didik yang melakukan proses pembelajaran tidak dapat melakukannya secara individu, namun melibatkan juga beberapa komponen seperti pendidik, strategi pembelajaran, media, sumber belajar dan kurikulum.” (Islami, 2021)

Beberapa pendapat mengenai Pengembangan instrument evaluasi pembelajaran maka penulis memilih untuk menggunakan Pembuatan multimedia interaktif penulis merasa ini sesuai dalam menyesuaikan keadaan dan mengatasi kesenjangan dalam perkembangan media. Media ini dipilih karena sebuah anggapan dimana manusia mempunyai dua sistem pemrosesan informasi, yaitu materi visual dan materi verbal. Visual dan verbal berkaitan erat dengan multimedia karena serupa dengan gambar dan kata. Media seperti inilah yang dapat digunakan kedua kapasitas manusia ketika memproses informasi. Sasaran utama dalam pembelajaran yakni peserta didik akan terbantu dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Barus, SMA Negeri 1 Andam Dewi, SMA Negeri 1 Sosorgadong khususnya kelas X dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti mengamati proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, diantaranya pembelajaran yang masih berpusat pada guru atau masih dominan mendengarkan penjelasan guru dikelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku guru dan siswa saja. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan banyak melakukan ceramah. Peserta didik hanya duduk mendengarkan ceramah yang diajarkan pendidik.

Sebenarnya, jika kita mengamati proses pembelajaran, maka banyak sekali media interaktif yang dibuat oleh guru dalam memudahkan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Selain itu, proses evaluasi kemampuan peserta didik adalah salah satu pendorong keberhasilan proses pembelajaran karena pendidik dan peserta didik dapat melihat sejauh mana hasil yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran (Andria Rosa et al., 2020). Kita sudah sering menyaksikan proses evaluasi yang dilakukan di lembaga-lembaga

sekolah dari dulu hingga kini terasa flat alias monoton. Peserta didik diberikan kertas soal dan lembar jawaban yang membuat tegang dan mudah bosan ketika kegiatan evaluasi berjalan. Kasus kecurangan seperti mencontek menjadi leluasa dilakukan peserta didik sehingga dapat menimbulkan kondisi kelas yang tak lagi kondusif. Berdasar kejadian tersebut, tujuan kegiatan evaluasi yang berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik selama kegiatan pembelajaran tidak bisa didapat pendidik secara valid (Table < Hitung, 2021).

Hal seperti itu juga dialami di SMA Negeri 1 Barus, SMA Negeri 1 Andam Dewi, SMA Negeri 1 Sosorgadong khususnya kelas X dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidik seringkali merasa kewalahan dalam melakukan evaluasi pada murid-muridnya dan hasil yang didapat tidak memuaskan, menyebabkan tujuan kegiatan pembelajaran tidak tercapai. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ardhan Qoys Khairuddin (2021) dengan judul Pengembangan media evaluasi wondershare Quiz Creator berbasis Windows dalam mata pelajaran PAI di kelas X SMAN Probolinggo, maka penelitian ini secara gais besar mempunyai keterbaharuan dalam penelitian dengan penelitian sebelumnya yaitu keterbaharuan yang dapat ditunjukkan oleh penulis yaitu pada penelitian ini wondershare quiz creator berbasis multimedia sedangkan pada penelitian sebelumnya wondershare quiz creator berbasis windows. Berdasarkan latar belakang di atas, Tujuan peneltiian ini adalah untuk mengetahui Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Wondershare Quiz Creator.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Intrumen Evaluasi

Evaluasi merupakan usaha memperoleh informasi tentang perolehan belajar siswa baik dari pengetahuan, proses, hasil pembelajaran dan sikap. Hal ini dapat digunakan pendidik dalam memperbaiki dan menentukan strategi belajar yang tepat untuk berikutnya. Dalam mengukur efektifitas pelaksanaan pembelajaran dapat diukur dari dua aspek, yakni: (1) buktibukti empirik hasil belajar murid yang dihasilkan dari sistem pembelajaran, dan (2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak peran media pada keberhasilan proses pembelajran tersebut (Abidin & Kusrini, 2021).

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur dalamrangka pengumpulan data. Misalnya timbangan adalah instrumen alatukur yang digunakan untuk mengumpulkan data berat dengan caramelakukan penimbangan (Bona Ligusti, 2020). Dalam pendidikan Instrumen alat ukur yang digunakan untukmengumpulkan data dapat berupa tes atau nontes.

Tes atau penilaian merupakan alat ukur pengumpulan data yang mendorong pesertamemberikan penampilan maksimal. Sedangkan Instruman nonotesmerupakan alat ukur yang mendorong peserta untuk memberikan penampilan tipikal, yaitu melaporkan keadaan dirinya dengan memberikan respons secara jujur sesuai dengan pikiran dan perasaannya (Bennu, 2018).

2.2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan manusia (man centered), bukan sekedar memindahkan dari satu otak ke kepala-kepala lain atau dari mesin ke tangan (Iskandar, 2022). Pendidikan lebih daripada itu, yakni menjadikan manusia mampu untuk bersiap menghadapi masa depan dengan mengerahkan kemampuan diri sendiri dan daya pikir, dzikir, dan daya ciptanya (Nurlaila Sapitri, 2023). Melihat peran penting pendidikan bagi kehidupan manusia, maka Islam sebagai agama yang rahmatan lil ‘alamin juga memberikan perhatian serius pada pendidikan guna kelangsungan hidup manusia. Jika dilaksanakan dengan baik, maka pendidikan akan memberikan manfaat serta hikmah bagi manusia dan seluruh alam semesta (Approach, 2016).

Definisi Pendidikan Agama Islam seperti dikemukakan Hawi bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat demi terwujudnya kesatuan nasional (Murlina & Wahyuni, 2020). Adapaun pendapat Muhaimin yakni, Pendidikan Agama Islam adalah upaya mendidikkan agama atau ajaran agama Islam dan nilai-nilai di dalamnya menjadi pandangan serta sikap hidup seseorang (Putri Syahri, 2024). Dari pendapat-pendapat di atas, maka dapat diambil pengertian bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya dalam menanamkan sesuatu secara terus menerus (berkelanjutan/kontinyu) antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan akhir yakni manusia yang berakhlakul karimah dan bekepribadian sempurna (insan kamil). Dimana ada tujuan dalam dimensi vertikal dan dimensi horizontal. Dimensi vertikal yang dimaksud adalah manusia sebagai hamba Tuhan dan dimensi horizontal bermakna manusia sebagai makhluk individu dan sosial (Pardosi, 2023).

2.3. Wondershare Quiz Creator

Wondershare Quiz Creator adalah sebuah software untuk membuat soal, tes, atau kuis secara online. Dalam penggunaan *Wondershare Quiz Creator* sangatlah mudah karena

tampilannya yang user friendly/mudah digunakan sehingga ketika kita memanfaatkannya dalam membuat media soal atau kuis tak terlalu sulit untuk mengoperasikan (Rizki Inayah Putri, 2023). Hasil tes yang disusun dengan software ini dapat dijalankan melalui web browser. Banyak sekali pilihan atau jenis soal yang dapat dibuat melalui aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini, contohnya seperti pilihan ganda (*multiple choice*), soal benar/salah (*true/false*), menjodohkan (*matching*), beberapa tanggapan (*multiple response*), mengisi jawaban (*fill in the blank*), soal esai (*short essay*), dan masih banyak lagi. Apalagi dalam aplikasi *Wondershare Quiz Creator*, pada soal atau jawaban dapat disisipkan gambar ataupun video flash untuk menunjang pemahaman siswa dalam pengerjaan evaluasi (Pardosi, 2023).

3. METODE

Jenis penelitian ini merupakan sebuah jenis penelitian pengembangan dalam pendidikan yang berfokus pada produk. Menurut Nana Syaodi (2021) Penelitian Research & Development adalah metode atau strategi penelitian yang ampuh dalam memperbaiki sebuah praktek, agar dapat menciptakan produk yang berfungsi secara luas maka penelitian bersifat analisis kebutuhan dan supaya dapat berfungsi di masyarakat maka dilakukan pengujian keefektifan produk. Sehingga penelitian dan pengembangan bersifat bertahap (longitudinal) (Soraya & Sukmawati, 2023).

Penelitian pengembangan merupakan bentuk upaya penelitian dalam meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari proses ataupun hasil akhir. Dengan demikian penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni pengembangan Instrumen evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Multimedia dengan menggunakan *Wondershare Quiz Creator* di SMAN 1 Barus, SMAN 1 Andam Dewi, SMAN 1 Kolang, SMAN 1 Sorkam Barat, SMAN 1 Sosorgadong. sejalan dengan tujuan penelitian ini. Penelitian pengembangan merupakan proses pengembangan atau penyempurnaan produk yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan tidak selalu harus berbentuk *hardware* atau perangkat keras seperti modul, buku, alat pembelajaran di lab atau kelas, tetapi juga dapat berbentuk *software* (perangkat lunak) seperti aplikasi untuk mendukung pelajaran, mengolah data kelas, model pelatihan, evaluasi, atau bimbingan bagi elemen pendidikan (Pratiwi, 2016).

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

Collecting (Pengumpulan Literatur), *Planning* (Perencanaan), *Develop Preliminary Form of Product*, *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal), *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Coba), *Main Field Testing* ((Uji Lapangan Produk Utama), *Operational Product Revision* (Revisi Produk), *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Skala Luas/Kelayakan), *Final Product Revision* (Revisi Produk Final), *Dissemination and Implementation* (Diseminasi dan Implementasi) (Umi Kalsum, 2024).

Prosedur Pengembangan dalam penelitian ini yaitu Peneliti mengadaptasi langkah penelitian dari model *Borg* dan *Bogall* menjadi empat tahapan. Berikut adalah tahapan-tahapan yang telah diadaptasi oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini: Tahap Pra-Pengembangan Produk, Tahap Pengembangan Produk, Tahap Validasi dan Revisi, Tahap Uji Lapangan.

Instrumen atau alat yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua jenis. Angket pertama digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif berbasis skala likert dengan 5 opsi jawaban, sebagai berikut: Skor 1, jika sangat tidak sesuai, sangat tidak tepat, sangat tidak menarik, sangat tidak jelas, sangat tidak mudah. Skor 2, jika kurang sesuai, kurang tepat, kurang menarik, kurang jelas, kurang mudah. Skor 3, jika cukup sesuai, cukup tepat, cukup menarik, cukup jelas, cukup mudah. Skor 4, jika sesuai, tepat, menarik, jelas, mudah. Skor 5, jika sangat sesuai, sangat tepat, sangat menarik, sangat jelas, sangat mudah. Teknik Analisis Data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Analisis Isi Pembelajaran, Analisis Deskriptif.

4. HASIL PENELITIAN

4.1. Penyajian Data Uji Coba Media Evaluasi WQC Berbasis Multimedia

4.1.1. Deskripsi Spesifikasi Media Evaluasi Pembelajaran Wondershare Quiz Creator

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

Berbekal media *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun bermacam bentuk maupun level soal yang berbeda. Bentuk soal yang dapat dibuat yaitu, true/false (benar/salah), multiple choice (pilihan ganda), multiple response (beberapa jawaban), matching (menjodohkan), click map (jawaban gambar), dan lain-lain. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* mampu menunjang minat dan pemahaman siswa dengan fasilitas berupa dapat

menyisipkan gambar, suara dan video dalam kuis. Fasilitas lain yang didapatkan dengan menggunakan Wondershare Quiz Creator selain tampilan mudah/user friendly antara lain:

- a. Fasilitas untuk menampilkan hasil tes atau score yang diperoleh disertai review jawaban
- b. Fasilitas soal acak/random pada soal
- c. Fasilitas untuk mengganti jenis font/huruf pada soal
- d. Fasilitas umpan balik/feedback setelah pengerjaan soal
- e. Fasilitas untuk memproteksi soal dengan username & password

4.2. Pengembangan Produk Media Evaluasi *Wondershare Quiz Creator* Berbasis Multimedia

4.2.1. Analisis instrumen evaluasi pada soal media *Wondershare Quiz Creator* berbasis Multimedia

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

Tabel 4.1 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal SMAN 1 BARUS

No. Soal	TK%	Kategori	No. Soal	TK%	Kategori
1	0,56	Sedang	14	0,6	Sedang
2	0,6	Sedang	15	0,52	Sedang
3	0,52	Sedang	16	0,6	Sedang
4	0,64	Sedang	17	0,52	Sedang
5	0,6	Sedang	18	0,64	Sedang
6	0,64	Sedang	19	0,64	Sedang
7	0,6	Sedang	20	0,6	Sedang
8	0,52	Sedang	21	0,6	Sedang
9	0,6	Sedang	22	0,52	Sedang
10	0,52	Sedang	23	0,64	Sedang
11	0,64	Sedang	24	0,6	Sedang
12	0,52	Sedang	25	0,64	Sedang
13	0,56	Sedang			

Dari tabel analisis tingkat kesukaran di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki kategori yang sama, dengan rincian: 25 soal sedang. Sedangkan hasil analisis daya pembeda dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4.2 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal SMAN 1 BARUS

No. Soal	Dp	Kategori	No. Soal	Dp	Kategori
1	0	Sangat Rendah	14	0,3	Cukup
2	0,3	Cukup	15	0,8	Sangat Baik
3	0,8	Sangat Baik	16	0,3	Cukup
4	0	Sangat Rendah	17	0,8	Sangat Baik
5	0,5	Baik	18	0	Sangat Rendah
6	0,6	Baik	19	0	Sangat Rendah
7	0,3	Cukup	20	0,5	Baik
8	0,8	Sangat Baik	21	0,3	Cukup
9	0,3	Cukup	22	0,8	Sangat Baik
10	0,8	Sangat Baik	23	0	Sangat Rendah
11	0	Sangat Rendah	24	0,5	Baik
12	0,8	Sangat Baik	25	0,6	Baik
13	0	Sangat Rendah			

Dari tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki tingkat daya pembeda dengan rincian: 13 soal terkategori cukup hingga sangat rendah dan 12 soal termasuk kategori baik hingga sangat baik. Untuk perhitungan tingkat kesukaran dan daya pembeda soal dalam media tercantum dalam lampiran.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal SMAN 1 Andam Dewi

No. Soal	TK%	Kategori	No. Soal	TK%	Kategori
1	0,8	Mudah	14	0,8	Mudah
2	0,64	Sedang	15	0,52	Sedang
3	0,82	Mudah	16	0,6	Sedang
4	0,52	Sedang	17	0,52	Sedang
5	0,56	Sedang	18	0,64	Sedang
6	0,64	Sedang	19	0,64	Sedang
7	0,6	Sedang	20	0,82	Mudah
8	0,52	Sedang	21	0,6	Sedang
9	0,6	Sedang	22	0,52	Sedang
10	0,52	Sedang	23	0,64	Sedang
11	0,64	Sedang	24	0,82	Mudah
12	0,52	Sedang	25	0,64	Sedang
13	0,56	Sedang			

Dari tabel analisis tingkat kesukaran di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki kategori berbeda-beda, dengan rincian: 20 soal sedang, dan 5 soal mudah. Sedangkan hasil analisis daya pembeda dapat dilihat pada tabel di bawah: Tabel 4.4 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal SMAN 1 Andam Dewi

No. Soal	Dp	Kategori	No. Soal	Dp	Kategori
1	0	Sangat Rendah	14	0	Sangat Rendah
2	0,4	Cukup	15	1	Sangat Baik
3	0,1	Rendah	16	1	Sangat Baik
4	0,5	Baik	17	1	Sangat Baik
5	0,1	Rendah	18	0,1	Rendah
6	0,5	Baik	19	0	Sangat Rendah
7	0	Sangat Rendah	20	0,1	Rendah
8	1	Sangat Baik	21	0	Sangat Rendah
9	0	Sangat Rendah	22	0,1	Rendah
10	1	Sangat Baik	23	0	Sangat Rendah
11	0	Sangat Rendah	24	0,1	Rendah
12	1	Sangat Baik	25	0,5	Baik
13	0,1	Rendah			

Dari tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki tingkat daya pembeda dengan rincian: 16 soal terkategori cukup hingga sangat rendah dan 9 soal termasuk kategori baik hingga sangat baik. Untuk perhitungan tingkat kesukaran dan daya pembeda soal dalam media tercantum dalam lampiran.

Tabel 4.5 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal SMAN 1 Kolang

No. Soal	TK%	Kategori	No. Soal	TK%	Kategori
1	0,76	Mudah	14	0,56	Sedang
2	0,64	Sedang	15	0,76	Mudah
3	0,68	Sedang	16	0,52	Sedang
4	0,72	Mudah	17	0,78	Mudah
5	0,56	Sedang	18	0,64	Sedang
6	0,76	Mudah	19	0,64	Sedang
7	0,64	Sedang	20	0,64	Sedang
8	0,68	Sedang	21	0,68	Sedang
9	0,6	Sedang	22	0,52	Sedang
10	0,76	Mudah	23	0,68	Sedang
11	0,64	Sedang	24	0,56	Sedang
12	0,68	Sedang	25	0,68	Sedang
13	0,56	Sedang			

Dari tabel analisis tingkat kesukaran di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki kategori berbeda-beda, dengan rincian: 19 soal sedang, dan 6 soal mudah. Sedangkan hasil analisis daya pembeda dapat dilihat pada tabel di bawah: Tabel 4.6 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Tabel 4.6 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal SMAN 1 Kolang

No. Soal	Dp	Kategori	No. Soal	Dp	Kategori
1	0,5	Baik	14	0,4	Cukup
2	0,2	Rendah	15	0,3	Cukup
3	0,6	Baik	16	0,4	Cukup
4	0,2	Rendah	17	0,5	Baik
5	0,4	Cukup	18	0,1	Rendah
6	0,4	Cukup	19	0,3	Cukup
7	0,3	Cukup	20	0,3	Cukup
8	0,4	Cukup	21	0,4	Cukup
9	-0,4	Sangat Rendah	22	0,4	Cukup
10	0,4	Cukup	23	0,5	Baik
11	0,3	Cukup	24	0,2	Rendah
12	0,6	Baik	25	0,6	Baik
13	0,4	Cukup			

Dari tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki tingkat daya pembeda dengan rincian: 19 soal terkategori cukup hingga sangat rendah dan 6 soal termasuk kategori baik hingga sangat baik. Untuk perhitungan tingkat kesukaran dan daya pembeda soal dalam media tercantum dalam lampiran.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal SMAN 1 Sorkam Barat

No. Soal	TK%	Kategori	No. Soal	TK%	Kategori
1	0,8	Mudah	14	0,56	Sedang
2	0,76	Mudah	15	0,76	Mudah
3	0,68	Sedang	16	0,68	Sedang
4	0,72	Mudah	17	0,76	Mudah
5	0,68	Sedang	18	0,64	Sedang
6	0,76	Mudah	19	0,68	Sedang
7	0,76	Mudah	20	0,76	Mudah
8	0,68	Sedang	21	0,68	Sedang
9	0,8	Mudah	22	0,68	Sedang
10	0,76	Mudah	23	0,68	Sedang
11	0,64	Sedang	24	0,8	Mudah
12	0,68	Sedang	25	0,76	Mudah
13	0,56	Sedang			

Dari tabel analisis tingkat kesukaran di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki kategori berbeda-beda, dengan rincian: 13 soal sedang, dan 12 soal mudah. Sedangkan hasil analisis daya pembeda dapat dilihat pada tabel di bawah: Tabel 4.8 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Tabel 4.8 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal SMAN 1 Sorkam Barat

No. Soal	Dp	Kategori	No. Soal	Dp	Kategori
1	0,4	Cukup	14	0,1	Rendah
2	0,3	Cukup	15	0,4	Cukup
3	0,6	Baik	16	0,6	Baik
4	0,2	Rendah	17	0,5	Baik
5	0,6	Baik	18	0,2	Rendah
6	0,4	Cukup	19	0,7	Baik
7	0,3	Cukup	20	0,4	Cukup
8	0,5	Baik	21	0,6	Baik
9	0,4	Cukup	22	0,7	Baik
10	0,4	Cukup	23	0,7	Baik
11	0,2	Rendah	24	0,4	Cukup
12	0,7	Baik	25	0,4	Cukup
13	0,3	Cukup			

Dari tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki tingkat daya pembeda dengan rincian: 15 soal terkategori cukup hingga sangat rendah dan 10 soal termasuk kategori baik hingga sangat baik. Untuk perhitungan tingkat kesukaran dan daya pembeda soal dalam media tercantum dalam lampiran.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal SMAN 1 Sosorgadong

No. Soal	TK%	Kategori	No. Soal	TK%	Kategori
1	0,68	Mudah	14	0,76	Sedang
2	0,8	Mudah	15	0,76	Mudah
3	0,64	Sedang	16	0,68	Sedang
4	0,68	Mudah	17	0,76	Mudah
5	0,68	Sedang	18	0,64	Sedang
6	0,76	Mudah	19	0,68	Sedang
7	0,76	Mudah	20	0,76	Mudah
8	0,68	Sedang	21	0,76	Sedang
9	0,76	Mudah	22	0,64	Sedang
10	0,68	Mudah	23	0,68	Sedang
11	0,76	Sedang	24	0,68	Mudah
12	0,68	Sedang	25	0,56	Mudah
13	0,68	Sedang			

Dari tabel analisis tingkat kesukaran di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki kategori berbeda-beda, dengan rincian: 15 soal sedang, dan 10 soal mudah. Sedangkan hasil analisis daya pembeda dapat dilihat pada tabel di bawah: Tabel 4.9 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Tabel 4.10 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal SMAN 1 Sosorgadong

No. Soal	Dp	Kategori	No. Soal	Dp	Kategori
1	0,6	Baik	14	0,5	Baik
2	0,3	Cukup	15	0,5	Baik
3	0,1	Rendah	16	0,6	Baik
4	0,6	Baik	17	0,6	Baik
5	0,6	Baik	18	0,1	Rendah
6	0,4	Cukup	19	0,6	Baik
7	0,4	Cukup	20	0,5	Baik
8	0,6	Baik	21	0,6	Baik
9	0,5	Baik	22	0,1	Rendah
10	0,6	Baik	23	0,6	Baik
11	0,6	Baik	24	0,3	Cukup
12	0,6	Baik	25	0,1	Rendah
13	0,6	Baik			

Dari tabel 4.10 di atas dapat diketahui bahwa soal-soal dalam media memiliki tingkat daya pembeda dengan rincian: 8 soal terkategori cukup hingga sangat rendah dan 17 soal termasuk kategori baik hingga sangat baik. Untuk perhitungan tingkat kesukaran dan daya pembeda soal dalam media tercantum dalam lampiran.

4.3. Pengembangan media evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Multimedia

Seperti penjelasan sebelumnya, media evaluasi Wondershare Quiz Creator berbasis multimedia dalam bentuk flash merupakan pengembangan dari media sebelumnya. Media ini dimanfaatkan untuk mempermudah peserta ujian dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X SMAN 1 Barus, SMAN 1 Andam Dewi, SMAN 1 Kolong, SMAN 1 Sorkam Barat dan SMAN 1 Sosorgadong.

Halaman depan media flash berbasis multimedia dilengkapi instruksi soal dan dapat berjalan secara offline di PC. Halaman depan media dimana peserta ujian perlu memasukkan username dan password sebagai identitas sebelum mengerjakan. Penambahan media gambar sebagai alternatif opsi jawaban dalam meningkatkan kemampuan pemahaman/analisa siswa. Jenis soal dalam media evaluasi Wondershare Quiz Creator berbasis multimedia berupa Multiple Response (beberapa jawaban benar). Peserta ujian dapat memilih beberapa jawaban yang dianggap benar dan jika sudah yakin dengan jawaban maka klik “NEXT” untuk dapat berpindah soal. Jenis soal dalam media evaluasi Wondershare Quiz Creator berbasis multimedia berupa Multiple Choice (pilihan ganda). Peserta ujian dapat memilih satu jawaban yang dianggap paling benar diantara 5 pilihan jawaban dan jika sudah yakin dengan jawaban maka klik

“NEXT” untuk dapat berpindah soal. Jenis soal dalam media evaluasi Wondershare Quiz Creator berbasis multimedia berupa True/False (benar/salah). Peserta ujian melihat sebuah pernyataan, lalu menganalisis apakah pernyataan tersebut benar atau salah sebagai jawabannya. Jika sudah yakin dengan jawaban maka klik “NEXT” untuk dapat berpindah soal. Jenis soal dalam media evaluasi Wondershare Quiz Creator berbasis multimedia berupa Click Map (jawaban gambar). Peserta ujian memilih jawaban dengan menganalisa gambar yang dianggap sebagai jawaban benar dengan meng-klik nya.

5. KESIMPULAN

Pengembangan media evaluasi dengan menggunakan Wondershare Quiz Creator berbentuk flash ini menyediakan media alternatif bagi proses evaluasi pembelajaran PAI kelas X yang dapat digunakan di laptop/komputer berbasis multimedia. Selain kelebihan yang dapat dijalankan secara offline (tidak perlu koneksi internet), pendistribusian file media mudah dilakukan karena bisa melalui perangkat seperti flashdisk maupun media WhatsApp dan aplikasi E-Learning. Hasil pengembangan media ini dapat menjadikan media evaluasi Wondershare Quiz Creator sebagai media penunjang proses evaluasi bagi guru maupun siswa kelas X SMAN 1 Barus, SMAN 1 Andam Dewi, SMAN 1 Kolong, SMAN 1 Sorkam Barat dan SMAN 1 Sosorgadong. Pada suatu produk tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya. Adanya manfaat dari media Wondershare Quiz Creator seperti menjadi opsi alternatif baru bagi guru dan inovasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan media ini tentu membutuhkan sarana yang mencukupi seperti tersedianya komputer/laptop yang digunakan peserta didik dalam mengakses media, tetapi nyatanya belum semua peserta didik memiliki komputer/laptop untuk menikmati penggunaan media Wondershare Quiz Creator berbasis multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Kusriani, S. (2021). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Buku Panduan Guru. In *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*.
- Ahmad, M. Y., Tambak, S., & Constantiani, N. (2017). Hubungan Metode Tanya Jawab dengan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Thariqah*, 2(1), 89–110.
- Candra Rolisca, R. U., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart

- School (Bss). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v12i2.2706>
- Dahri, S. (2019). Pengembangan Instrumen Evaluasi Belajar Via Ponsel Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam. *Lentera Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi*, 2(2), 13–20.
- Dr. Vladimir, V. F. (1967). Peranan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Kesadaran Menunaikan Shalat Lima Waktu Bagi Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Mallusetasi. *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Faidul, A., Assabihi, Q., Ahmasi, A. L., Pendidikan, M., Islam, A., Pascasarjana, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2023). *Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membudayakan Shalat Berjamaah.*
- Gusvita, A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Aplikasi Quiziz pada Era Covid-19. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 13(1), 16–27. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v13i1.6582>
- Hayati Tatoe. (2020). Peningkatan Kedisiplinan Guru dalam kehadiran Megajar di Kelas Mealalui Supervisi Kepala Sekolah Pada SMA Negeri 2 Bangko Kabuapten Rukan Hilir. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 7(1), 283.
- Iskandar, T. (2022). PENDIDIKAN TAUHID TERHADAP MOTIVASI HIDUP DALAM PERSPEKTIF AL-QURAN. *Reflektika*, 397-412.
- Nurlaila Sapitri, S. N. (2023). Textbook Analysis of Al-‘Arabiyyah Baina Yada’i Aulādinā Vol 1 in The Rusydi Ahmad Thuaimah’s Perspective. *Asalibuna*, 7(1), 1-13. doi:<https://doi.org/10.30762/asalibuna.v7i01.1053>
- Putri Syahri, S. S. (2024). Implementasi moderenisasi agama di Kampus UIN Raden Fatah Palembang dengan tujuan bisa saling menghargai antar budaya dan agama. *Academy of Education Journal*, 15(1), 278-287. doi:<https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2171>
- Rizki Inayah Putri, T. I. (2023). PENGEMBANGAN MODUL FIKIH BERBASIS INQUIRY LEARNING DI KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI II MANDAILING NATAL. *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 54-62. doi:<https://doi.org/10.56874/eduglobal.v4i1.1159>
- Satriani, S. (2018). Pembinaan Guru Pai Dalam Membiasakan Siswa Melaksanakan Shalat Berjamaah. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 66–78.
- Soaleha. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di MTs Ma’had DDI Pangkajene Kabupaten Sidenreng Rappang. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 124. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/2924>

- Soraya, S. Z., & Sukmawati, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920>
- Umi Kalsum, Z. Z. (2024, 01 14). Strategi Ketua Jurusan PAI Kampus Universitas Ahmad Dahlan dalam Mengembangkan Kampus Merdeka untuk Mutu Lulusan. *Journal of Education Research*, 5(1), 76-83. doi:<https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.764>