

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Biologi Terhadap Minat dan Hasil Belajar kognitif Siswa Kelas XI SMAN 1 Srengat. Perolehan data hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV akan di bahas satu persatu pada bab ini sehingga akan mudah untuk diambil kesimpulannya dibab selanjutnya. Berdasarkan hasil analisis data yang berupa deskripsi data masing-masing variabel maupun pengujian hipotesis, maka ada beberapa hal yang perlu dibahas mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Biologi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI SMAN 1 Srengat.

Tabel 5.1 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis	Hasil Penelitian	Interprestasi
1.	Ada pengaruh penggunaan aplikasi <i>wondershare quiz creator</i> sebagai alat evaluasi terhadap minat belajar biologi siswa kelas XI SMAN 1 Srengat	hasil uji <i>Independent Samples Test</i> Nilai Signifikan adalah 0,025 dan nilai t_{hitung} adalah 2,288	H ₁ diterima H ₀ ditolak
2.	Ada pengaruh penggunaan aplikasi <i>wondershare quiz creator</i> sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar kognitif biologi siswa kelas XI SMAN 1 Srengat	hasil uji <i>Independent Samples Test</i> Nilai Signifikan adalah 0,012 dan nilai t_{hitung} adalah 2,594	H ₁ diterima H ₀ ditolak

No	Hipotesis	Hasil Penelitian	Interprestasi
3.	Ada pengaruh penggunaan aplikasi <i>wondershare quiz creator</i> sebagai alat evaluasi terhadap minat dan hasil belajar kognitif biologi siswa kelas XI SMAN 1 Srengat	Setelah dilakukan uji manova maka hasil dari nilai <i>Pillai's Trace</i> , <i>Wilks' Lambda</i> , <i>Hotelling's Trace</i> , dan <i>Roy's Largest Root</i> pada “kelas” semua kurang dari 0,05	H ₁ diterima H ₀ ditolak

A. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Srengat

Pembahasan terhadap rumusan masalah pertama pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi materi sistem ekskresi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.

Hasil data yang diperoleh dilapangan kemudian diujikan dengan menggunakan Uji *Independent Samples Test* dan nilai signifikasi yang diperoleh adalah 0,025 karena nilai signifikasi $0,025 < 0,05$ maka berdasarkan ketentuan yang berlaku hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi *wondershare quiz creator* sebagai alat evaluasi terhadap minat belajar biologi siswa. Selain itu data tersebut memiliki db = 69 dan taraf signifikasi adalah 5% diperoleh t_{tabel} adalah 1,99495 berdasarkan nilai t dapat dituliskan $t_{tabel} (5\% = 1,99495) < t_{hitung} (2,288)$. Karena $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} dan sig (2-tailed) = $0,025 < 0,05$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.

Jadi dapat disimpulkan dari uji yang telah dilakukan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi terhadap minat belajar biologi siswa.

Minat sering dihubungkan dengan keinginan atau ketertarikan terhadap sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan dari luar.¹¹⁹ Selain itu kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Sehingga minat belajar adalah ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran hal tersebut dapat dimunculkan selaras dengan munculnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adanya teknologi dapat mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasilnya dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Data hasil lapangan yang diperoleh dari instrumen angket bahwa rata-rata nilai minat pada kelas kontrol adalah 73,12 sedangkan pada kelas eksperimen adalah 77,14. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen atau kelas yang diberikan perlakuan dengan alat evaluasi *wondershare quiz creator* memiliki minat yang lebih tinggi dalam proses belajar daripada kelas kontrol yang diberikan tes dengan *paper and pencil tes*.

Pemberian latihan soal atau evaluasi disetiap akhir pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan siswa dan memberikan kesempatan pada siswa

¹¹⁹ Zaki Al Fuad dan Zuraini Zuraini. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang", *Tunas Bangsa*, Vol III, No.2, hal 44

melakukan eksplorasi terhadap materi yang diberikan. Pemberian latihan soal yang dikemas dalam sebuah aplikasi interaktif merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.¹²⁰Siswa diharapkan tidak jenuh untuk melakukan evaluasi diakhir pembelajaran mereka.

Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* merupakan *software* yang dapat digunakan dengan bantuan *hardware* berupa komputer. Aplikasi ini dapat membantu guru untuk membuat variasi soal dan menyajikan soal yang berbeda dengan umumnya, jika biasanya siswa menggunakan kertas dan alat tulis berupa pensil ataupun bolpoin untuk menjawab setiap soal yang diberikan. Pemberiaan bentuk soal semacam ini sangat sering dilakukan diberbagai kesempatan seperti ulangan harian sampai kuis diakhir pembelajaran maka dari itu dengan adanya aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini siswa bisa mengerjakan soal dengan memanfaatkan teknologi yang telah ada dan lebih menarik minat mereka. Ada berbagai indikator yang digunakan untuk melihat minat siswa yaitu:

- a. Perasaan Senang, berdasarkan indikator tersebut penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tampilan dan cara pengerjaan yang lebih menarik sebab siswa langsung mengerjakan dikomputer masing-masing dan tidak membutuhkan alat tulis

¹²⁰ Sudarsono, Eko Sapto Nugroho Bambang, "Pengembangan Media Latihan Soal Materi System Starter Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smk Cipta Karya Prembun", *Auto Tech-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*. Vol XI, No. 1, 2017, hal 59

berupa kertas dan pencil, dan dengan tampilan yang menarik membuat mereka tidak bosan dan lebih senang saat tes evaluasi berlangsung.

- b. Keterlibatan siswa, dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini membuat keterlibatan seseorang semakin tinggi sebab siswa lebih aktif dan terampil dalam menggunakan dan mengoperasikan komputer sebagai media belajar mereka, mulai dari menyalakan komputer, memilih aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dilayar komputer mereka, memasukkan password jika ada, dan mengerjakan soal langsung dikomputer.
- c. Ketertarikan siswa, Indikator ini berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap sesuatu, dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, dan tidak menunda tugas dari guru, karena setelah pembelajaran selesai dilakukan maka siswa langsung mengerjakan soal (evaluasi) dan nilai juga langsung dapat mereka peroleh, ketika nilai mereka kurang memuaskan maka hal tersebut dapat dijadikan pembelajaran untuk lebih memperhatikan saat pelajaran berlangsung.
- d. Perhatian siswa, indikator ini dapat digunakan untuk melihat adanya minat siswa. Jika minat muncul maka juga akan menimbulkan perhatian sebab dua hal tersebut dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

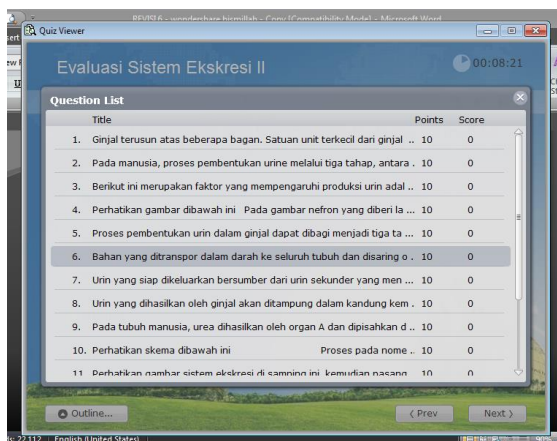
Indikator yang telah dipaparkan akan nampak pada siswa karena alat evaluasi dengan bantuan aplikasi *wondershare quiz creator* memiliki berbagai kelebihan dibandingkan dengan alat evaluasi dengan paper and pencil test yaitu:

- a. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dari segi penampilannya dibandingkan dengan *paper and pencil test* memiliki tampilan yang lebih menarik dan mudah digunakan.



Gambar 5.1 contoh tampilan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*

- b. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dari segi kemudahan, dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah.



Gambar 5.2 Tampilan jumlah soal yang harus dikerjakan siswa

- c. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ditinjau dari segi efisiensi waktu dan biaya jika dibandingkan dengan *paper and pencil test*. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* jika ditinjau dari biaya lebih murah karena tidak diperlukan untuk mencetak soal sehingga biaya pencetakan bisa dialokasikan untuk kegiatan pembelajaran lain. Selain itu juga efektif dan efisien dalam memberikan kemudahan dan akurasi data penilaian terhadap koreksi dari jawaban ujian kepada peserta ujian dengan menggunakan sistem terkomputerisasi.¹²¹ Jika penggunaan *paper and pencil test* maka akan mengeluarkan biaya yang lebih, misalnya biaya kertas, biaya print out, dan biaya fotokopi jika diperlukan. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ditinjau dari efisiensi waktu yaitu mempermudah guru dalam proses pengoreksian jawaban sebab dalam aplikasi ini selain membuat soal maupun kuis guru juga dapat memasukkan kunci jawabannya sehingga saat siswa selesai

¹²¹Haida, Dafitri, "Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator Dalam Tes Berbasis Komputer", *Query: Journal of Information Systems*, Vol I, No.01, 2017, hal 17

mengerjakan maka mereka langsung dapat melihat hasilnya bahkan juga dapat melihat point yang benar maupun yang salah. Namun jika pengoreksian dilakukan oleh tenaga manusia maka bisa jadi kurang akurat karena berbagai faktor yang tidak bisa dibandingkan dengan mesin, seperti faktor kelelahan sehingga timbul kesalahan penjumlahan skor, kesalahan memasukkan skor, dan lain sebagainya dan waktu yang digunakan untuk mengoreksi juga terbatas.



Gambar 5.3 Tampilan awal masuk soal dan jumlah perolehan skor

Kelebihan yang dimiliki aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi ini terhadap minat belajar siswa. Kriteria minat siswa pada kelas yang diberikan perlakuan dengan alat evaluasi dengan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang diberikan tes dengan *paper and pencil tes*

B. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI SMAN 1 Srengat

Pembahasan rumusan masalah yang kedua dalam penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi pada materi sistem ekskresi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.

Hasil data yang diperoleh di lapangan kemudian diujikan dengan menggunakan Uji *Independent Samples Test* dan diperoleh nilai signifikasinya adalah 0,012 selain itu data tersebut memiliki db = 69 dan taraf signifikansi adalah 5% diperoleh t_{tabel} adalah 1.99495 berdasarkan nilai t dapat dituliskan $t_{tabel} (5\% = 1,99495) < t_{hitung} (2,594)$ sedangkan nilai signifikasinya $0,012 < 0,05$. Seperti yang telah dikemukakan diatas bahwa jika signifikansi $< 0,05$, maka H_1 diterima sedangkan jika signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak. Jika $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka terdapat pengaruh. Karena $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} dan sig (2-tailed) = 0,012 $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka keputusan yang dapat dilihat dari hasil uji tersebut adalah adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar.

Evaluasi atau penilaian merupakan salah satu cara mengetahui apakah usaha yang dilakukan berhasil atau tidak. Sehingga kita dapat ketahui sampai manakah tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa. Mengevaluasi

keseluruhan kurikulum yang dapat disebut dengan evaluasi *makro*, akan tetapi dapat mengevaluasi bagian-bagian yang kecil seperti suatu kesatuan pelajaran bahkan setiap langkah dalam proses pembelajaran ini dapat disebut evaluasi *mikro*.¹²² Adanya evaluasi dalam proses pembelajaran memiliki manfaat bagi guru maupun siswa. Evaluasi dapat digunakan guru untuk melihat sejauh mana siswa dapat mengikuti pelajaran sedangkan bagi siswa dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman hasil belajar mereka.

Keberlangsungan kegiatan evaluasi tidak terlepas dari media pembelajaran. Beberapa hal dapat dilakukan untuk memudahkan guru melakukan penilaian hasil belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai. Salah satunya adalah dengan bantuan teknologi komputer yakni penggunaan program atau *software* tertentu. Semakin pesatnya kemajuan teknologi memunculkan berbagai jenis aplikasi komputer untuk menunjang proses pembelajaran baik berupa media maupun penilaian pembelajaran salah satunya Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* yang dapat diandalkan dalam proses penilaian hasil belajar khususnya tipe tes. Pelajaran biologi sangat banyak mengandung konsep-konsep abstrak dan fenomena yang memerlukan observasi, sehingga siswa harus melihat apa yang mereka pelajari.¹²³ Pembelajaran biologi baiknya jika guru menggunakan media visual dalam

¹²² Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hal. 74

¹²³ Firdaus Daud dan Arini Rahmadana, "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis E-Learning pada Materi Ekskresi Kelas XI IPA 3 SMAN 4 Makassar", *bionature*, Vol XVI. Nomer.01, 2015, hal 29

proses pembelajaran sehingga diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih efektif seperti halnya pemanfaatan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*.

Fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Pertama kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* fungsi semacam ini bisa dirasakan oleh siswa sebab aplikasi ini didukung dengan tampilan yang baik. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, karena biologi berkaitan dengan berbagai proses yang terdapat pada makhluk hidup maka dengan evaluasi menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini guru dapat menyajikan berbagai gambar organ maupun gambar skema proses yang dibutuhkan agar siswa semakin paham dengan materi. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau siswa yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, dalam hal ini penggunaan aplikasi *wondershare quiz creator* bisa diakses oleh banyak orang dan bahkan bisa dikerjakan secara online jadi, dimanapun dan kapanpun bisa dengan mudah mengakses latihan soal ini.

Jika belajar adalah proses untuk memperoleh pengetahuan dari interaksi individu dengan lingkungannya maka hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Setelah dilakukan perlakuan

dengan memberikan latihan soal atau evaluasi disetiap akhir pembelajaran maka hasil belajar dapat diketahui pada nilai post test yang pelaksanaannya dianggap sebagai ulangan harian materi sistem ekskresi. Ketentuan tingkat keberhasilan antara lembaga pendidikan satu dengan lembaga pendidikan lainnya berbeda, bahkan sekarang satuan pendidikan diberikan kewenangan untuk dapat menentukan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sendiri-sendiri. Jika pada SMAN 1 Srengat KKM nilai matapelajaran biologi adalah 75.

Hasil data yang diperoleh setelah dilakukannya *post test* didapatkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 81,6 sedangkan pada kelas eksperimen adalah 86,8. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol yang mana kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan evaluasi menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sedangkan untuk kelas kontrol diberikan evaluasi dengan *paper and pencil test* dari data yang diperoleh terdapat hasil yang berbeda dan lebih baik (lebih tinggi) pada kelas eksperimen. Berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan oleh SMAN 1 Srengat yaitu 75 nilai dibawah KKM yang diperoleh siswa di kelas kontrol ada 6 siswa, sedangkan pada kelas eksperimen ada 4 siswa hal ini juga menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih unggul dibanding dengan kelas kontrol.

Penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini lebih menarik minat maupun motivasi siswa dalam belajar. Adanya minat dalam belajar besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan

melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.¹²⁴

Menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini pembuatan soal tidak monoton selalu pilihan ganda saja tetapi juga dapat bervariasi bentuk seperti bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pilihan respon (*multiple response*), isian singkat (*fill in the blank*), menjodohkan (*matching*), kuis dengan area gambar, bahkan membuat karangan.¹²⁵ Bahkan dengan *Wondershare Quiz Creator* dapat juga disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun file Flash (*Flash movie*) untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam pengerjaan soal.

Penggunaan aplikasi ini bisa dilakukan diluar jam sekolah sehingga membuat siswa lebih dekat dengan perkembangan teknologi karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan komputer dimana komputer bertindak sebagai tutor atau pengganti guru dalam proses belajar mereka. Adanya evaluasi yang di kerjakan siswa setiap akhir pembelajaran akan meningkatkan kemampuan hasil belajar kognitif siswa sehingga memaksimalkan proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan dan berbagai kelebihan yang dimiliki aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar ini maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi

¹²⁴ Aritonang, K. T, "Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa". *Jurnal Pendidikan Penabur*, Vol VII, No.10, 2018, hal 14

¹²⁵ Arif Wiyat Purnanto dan Astuti Mahardika, "Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program *Wondershare Quiz Creator* Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Magelang", *Warta LPM*, Vol.XIX, No.2, 2012, hal 142

Wondershare Quiz Creator sebagai alat evaluasi ini terhadap hasil belajar siswa dan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan evaluasi dengan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang diberikan evaluasi dengan *paper and pencil test*.

C. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Sebagai Alat Evaluasi Belajar Biologi Materi Sistem Ekskresi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI SMAN 1 Srengat

Pada rumusan masalah yang ketiga dalam penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajar biologi materi sistem ekskresi terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan dengan menggunakan instrumen tes maupun angket yang kemudian telah dilakukan uji manova, maka diketahui adanya pengaruh penggunaan aplikasi *wondershare quiz creator* sebagai alat evaluasi belajar terhadap minat dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI di SMAN 1 Srengat. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil dari hasil Uji Manova. Uji manova digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh pada kedua variabel terikat yaitu minat belajar dan hasil belajar kognitif siswa. Hasil Uji Manova yang tertera pada tabel analisis varian dua arah dapat diketahui bahwa signifikansi pada *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* pada “kelas” semua kurang dari

0,05, yaitu signifikasinya 0,028. Sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi biologi terhadap minat dan hasil belajar biologi siswa. Hasil uji dengan data tersebut maka terlihat bahwa penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* mempengaruhi kedua variabel terikat yaitu minat belajar dan hasil belajar kognitif.

Ditinjau dari nilai yang dibandingkan pada nilai rata-rata nilai minat dan nilai tes maka nilai kelas kontrol atau kelas yang menggunakan evaluasi dengan *paper and pencil test* adalah 73,12 sedangkan untuk kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajarnya mendapatkan nilai rata-rata 77,14. Sedangkan untuk perbandingan nilai rata-rata hasil belajar kognitif untuk kelas kontrol atau kelas yang menggunakan evaluasi dengan *paper and pencil test* adalah 81,67 dan untuk kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sebagai alat evaluasi belajarnya adalah 86,85.

Ditinjau berdasarkan dari kriteria minat yang tergolong tinggi maka kelas eksperimen terdapat sebanyak 25 anak sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 16 anak. Pada data nilai *post test* maka siswa kelas kontrol yang lulus sesuai KKM SMAN 1 Srengat atau mendapatkan nilai ≥ 75 adalah sebanyak 31 anak sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 30 siswa. Walaupun untuk nilai hasil belajar kognitif tidak begitu jauh tetapi jika dirata-rata nilai minat dan hasil belajar kognitif tetap lebih besar kelas eksperimen daripada kelas kontrol.

Hasil lapangan yang diperoleh tersebut selaras dengan teori yang telah ada. Kemajuan teknologi yang semakin pesat akan memunculkan berbagai dampak negatif maupun positif. Salah satu sisi positifnya adalah munculnya jenis aplikasi komputer untuk menunjang proses pembelajaran baik berupa alat peraga maupun media untuk pembelajaran atau penilaian pembelajaran sehingga guru dapat melakukan penilaian hasil belajar siswa secara mudah. Salah satunya adalah dengan bantuan teknologi komputer yakni penggunaan program atau *software* tertentu. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* merupakan salah satu program yang dapat diandalkan dalam proses penilaian hasil belajar khususnya tipe tes. Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam penyusunan soal¹²⁶

Tampilan yang sederhana sangat membantu setiap orang dalam penggunaan *Wondershare Quiz Creator* baik dari guru maupun siswa, sehingga tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Selain itu bentuk pengoperasiannya memungkinkan siswa belajar tanpa kesulitan, karena tiap soal memiliki petunjuk jawaban serta kunci jawaban yang sudah diprogram oleh guru sebelumnya.

Minat dan hasil belajar saling memiliki kesinambungan. Baik buruknya hasil belajar tergantung dengan bagaimana sebuah proses proses belajar berlangsung. Apabila proses tersebut berlangsung seperti yang diharapkan

¹²⁶ Arif Wiyat Purnanto dan Astuti Mahardika, "Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare Quiz Creator Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Magelang," *Warta LPM*, Vol.XIX, No.2, 2017, hal 143

tanpa ada gangguan baik internal atau eksternal siswa maka hasil belajar akan berhasil seperti yang diharapkan, dan sebaliknya kalau terdapat gangguan maka hasilnya pun jauh dari harapan. Salah satu faktor keberhasilan siswa adalah minat siswa terhadap belajar. Jadi bila minat siswa terhadap belajar, khususnya biologi tinggi, maka hasil belajar biologi akan seperti yang diharapkan. Minat siswa terhadap belajar biologi juga tidak terlepas dari faktor lain yang mempengaruhinya, seperti guru yang mengajar biologi, menarik atau tidak gaya mengajar, pemilihan metode belajar yang tidak monoton, tidak terkecuali dengan pemberian latihan soal atau evaluasi guna mengukur kemampuan dan menjadi bahan latihan untuk menghadapi ujian harian. Jadi dapat dikatakan bahwa minat dapat mendorong seseorang siswa untuk dapat belajar dengan baik.

Ditinjau dari tingkat keefektifan maka aplikasi ini dinilai lebih efektif dibandingkan dengan *paper and pencil test* dengan beberapa alasan yang peneliti peroleh selama pengamatan di lapangan dan teori yang telah ada. Berikut ini alasan penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dikatakan lebih efektif dan efisien daripada penggunaan *paper and pencil test*:

1. Tinjauan dari keefektifan

Evaluasi atau latihan soal merupakan salahsatu kegiatan dalam pembelajaran namun sering diabaikan karena alasan kurangnya waktu. Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* merupakan *software* yang dapat membantu guru dalam menyusun dan membuat soal dengan mudah dan menarik. Kemudian siswa juga dapat mengaksesnya melalui perangkat

keras seperti komputer. Aplikasi ini juga dapat diakses secara *online* maupun *offline* sehingga cocok digunakan sebagai alat evaluasi yang menarik yang dapat meningkatkan akan minat belajar siswa. Aplikasi *wondershare quiz creator* menggunakan diakes melalui perangkat komputer sehingga akan mengurangi penggunaan kertas dan menghemat biaya. Sedangkan *paper and pencil test* merupakan tes tulis yang jelas menggunakan kertas. Hal ini dapat juga dapat untuk mengurangi sampah dan menghemat kertas sebagai bentuk peduli lingkungan.

2. Tinjauan dari Efisiensi waktu

Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dibuat dengan sistem pemrograman komputer sehingga data yang masuk akan dikoreksi dengan baik dan cermat. Sehingga dari cara pengkoreksian jawaban yang langsung dilakukan oleh aplikasi ini dapat meminimalisir kesalahan input data dan tindak kecurangan yang terjadi antar siswa. Penguatan dari penelitian lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Eliya Rochmah bahwa penyelenggaraan sistem evaluasi bentuk *electronic test* dengan aplikasi *wondershare quiz creator* lebih baik dibandingkan dengan *paper and pencil test*.¹²⁷ Namun jika pengoreksian dilakukan oleh tenaga manusia (guru) bisa terjadi kesalahan input data, kurangnya waktu dan menyita banyak tenaga. Selain itu juga efisien terhadap waktu yang digunakan untuk mengoreksi jawaban siswa. Bagi siswa yang telah

¹²⁷ Eliya Rochmah, "Rasio Keefektifan Penyelenggaraan Sistem Evaluasi Bentuk Electronic Test Menggunakan Wondershare Quiz Creator Dan Paper Test Ditinjau Dari Tes Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aplikasi Pengolah Kata Di MAN 1 Yogyakarta", *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*, 2013, hal 3

selesai input jawaban maka hasil evaluasi mereka sudah langsung dapat dilihat. Sedangkan jika dengan *paper and pencil test* guru harus terlebih dahulu mengoreksi dan biasanya akan memakan waktu lebih lama. Pada Aplikasi ini juga disedian *feed back* sehingga siswa dapat melihat kesalahannya terletak dipoint yang mana saja dan bisa langsung melihat jawaban yang benar dengan sebelumnya guru atur sedemikian rupa.

Kesimpulan peneliti adalah siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan menghasilkan hasil yang tinggi pula. Dimana siswa memperlihatkan adanya rasa senang dan melalui mau belajar tanpa ada pengaruh dari siapapun. Kesimpulan keterangan di atas bahwa seseorang yang berminat dalam belajar dapat dilihat dalam kegiatan belajarnya, adanya rasa senang, tertarik dan lebih bersemangat untuk belajar. Jadi, kesimpulan hasil dari lapangan dan teori yang dikemas dalam penelitian ini adalah Adanya pengaruh penggunaan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* ini pada minat dan hasil belajar kognitif siswa serta dengan pengaruh yang lebih baik untuk meningkat minat dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 1 Srengat.