

# **PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ICT MENGUNAKAN WONDERSHARE QUIZ CREATOR PADA MATERI PENYUSUTAN ASET TETAP**

**Vivi Pratiwi**

*Universitas Sebelas Maret*

*vivipratiwi25@gmail.com*

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap kelas XII Akuntansi SMK Negeri di Surabaya yang teruji layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran serta memperoleh respon positif dari siswa. Alat evaluasi ini dikembangkan dengan model ADDIE yang dikemukakan oleh Reiser dan Mollenda (1990). Uji coba dilakukan pada 21 siswa kelas XII Akuntansi yang terdiri dari masing-masing 7 siswa dari SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar telaah dan lembar validasi ahli materi, lembar telaah dan lembar validasi ahli media, analisis soal, dan angket pendapat siswa. Hasil data dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 86% dengan kriteria sangat layak dan validasi dari ahli media memperoleh skor 96% dengan kriteria sangat layak. Butir soal kemudian dianalisis dan diuji cobakan kepada siswa dengan perolehan rata-rata persentase pendapat siswa sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Hasil keseluruhan validasi ahli dan uji coba terbatas diperoleh rata-rata skor 89% sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran serta memperoleh respon positif dari siswa.

*Kata Kunci: Alat Evaluasi Pembelajaran, ICT, Wondershare Quiz Creator, Penyusutan Aset Tetap.*

## **ABSTRACT**

The purpose of this research is to produce tools of evaluation of the Information and Communication Technologies (ICT) based learning using Wondershare Quiz Creator application on material depreciation fixed assets class XII Accountancy SMK Negeri in Surabaya proven worthy of use in the evaluation of learning as well as gain a positive response from students. The evaluation tool was developed with the ADDIE model put forth by Reiser and Mollenda (1990). A test performed on the 21 students of class XII Accounting comprising each of 7 students of SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, and SMK Negeri 10 Surabaya. Research instrument used in the form of the review sheet and validation expert sheet material, the examination and expert validation sheet media, the analysis of the problem, and now the opinion of the students. Results descriptive data are analyzed with techniques of percentage. The results of the validation of material experts acquire score 86% with a very worthy and validation criteria of media experts obtained a score of 96% with the criteria is very decent. Grains of matter then analyzed and tested to students with obtaining the average percentage of student opinions of 85% with criteria very well. The overall results of validation experts and trial limited obtained an average score of 89% so that it can be concluded that the evaluation tool developed stated very decent used in the evaluation of learning as well as gain a positive response from students.

*Keywords: Evaluation Learning Tool, ICT, Wondershare Quiz Creator, Depreciation Fixed Asset.*

## **I. PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan jaman, pendidikan dihadapkan pada tuntutan peningkatan mutu pendidikan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu

pendidikan adalah dengan penerapan Kurikulum 2013 yang proses pembelajarannya berpusat pada perkembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Hal ini juga dijadikan sebagai dasar dalam merancang kurikulum untuk jenjang pendidikan menengah, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menekankan pada proses pembelajaran berpusat pada siswa. Setelah melakukan proses pembelajaran guru memiliki kewajiban untuk melakukan evaluasi pembelajaran guna mengetahui seberapa jauh pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran dan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan (Purwanto, 2010: 5). Guru memerlukan alat evaluasi yang baik agar fungsi evaluasi dapat berjalan sebagaimana mestinya. Menurut Arifin (2013: 69), alat evaluasi yang baik adalah alat evaluasi yang memenuhi syarat-syarat atau kaidah-kaidah tertentu, dapat memberikan data yang akurat sesuai dengan fungsinya, dan hanya mengukur sampel perilaku tertentu. Karakteristik alat evaluasi yang baik yaitu: valid, reliable, relevan, representatif, praktis, deskriptif, spesifik, dan proporsional. Didalam proses pembelajaran terdapat berbagai macam alat evaluasi yang digunakan untuk menilai proses dan hasil pendidikan yang telah dilakukan terhadap anak didik, salah satunya adalah tes bentuk objektif. Bentuk tes objektif yang banyak digunakan dan dikembangkan adalah pilihan ganda (*multiple choice*) karena bentuk soal ini akan menghasilkan skor yang sama walau dinilai oleh orang yang berbeda karena terdapat kunci jawaban yang jelas (Purwanto, 2010: 39). Oleh karena itu, tes tertulis bentuk objektif banyak digunakan dan dikembangkan untuk keperluan ujian-ujian sekolah, terutama ujian akhir semester dan ujian akhir sekolah serta ujian masuk perguruan tinggi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi atau *Information and Communication Technologies* (ICT) sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Carolin dan Trieb (2016: 310) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis ICT ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa sehingga dapat meningkatkan pola pikir siswa yang menyeluruh dan berkesinambungan. Pembelajaran berbasis ICT ini juga termasuk dalam proses evaluasi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan semakin berkembangnya ujian berbantuan komputer secara *online*, termasuk dalam pelaksanaan Ujian Nasional. Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT ini karena alat evaluasi konvensional yang biasanya menggunakan kertas dalam pelaksanaannya memiliki banyak kelemahan sehingga dirasa kurang efektif, diantaranya membutuhkan biaya yang cukup banyak, molornya waktu pengerjaan dari waktu yang telah ditentukan, lamanya waktu pengkoreksian, kesalahan dalam pengoreksian karena dilakukan secara manual, dan masih terdapat kesempatan terjadi tindak kecurangan. Menurut Rolisca dan Achadiyah (2014: 47) pemanfaatan alat evaluasi berbasis ICT ini dipandang mampu memberikan variasi alat evaluasi dan mengurangi kelemahan sistem evaluasi yang bersifat konvensional, karena alat evaluasi berbasis ICT ini memiliki kelebihan berupa fitur pengkoreksian otomatis (*auto correction*), pengaturan lama waktu pengerjaan soal dan pengacakan soal, serta tidak perlu menggunakan kertas (*paperless*). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat alat evaluasi berbasis ICT adalah *Wondershare Quiz Creator* yang merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara *online* (berbasis web) yang tidak memerlukan kemampuan penguasaan bahasa pemrograman untuk mengoperasikannya sehingga sangat mudah digunakan atau *user friendly* (Hernawati, 2009: 1). Pengerjaan tes dalam produk yang dihasilkan aplikasi ini tidak hanya bisa dikerjakan secara *online* tapi dapat juga dilakukan secara *offline* sehingga bagi sekolah yang tidak memiliki fasilitas internet yang memadai tetap bisa menggunakan produk evaluasi ini.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada SMK Negeri di Surabaya yang memiliki jurusan akuntansi pada tahun ajaran 2015/2016, diperoleh informasi bahwa hanya SMK Negeri 1 Surabaya yang sudah menggunakan alat evaluasi berbasis ICT, sedangkan SMK Negeri 4 Surabaya dan SMK Negeri 10 Surabaya masih menggunakan alat evaluasi konvensional (*paper based test*), yaitu siswa masih diberikan soal dalam bentuk cetakan dikertas kemudian siswa menjawab dalam sebuah lembar jawaban yang telah disediakan guru. Namun penggunaan alat evaluasi berbasis ICT di SMK Negeri 1 Surabaya juga belum optimal karena yang bertugas mengolah dan menyiapkan pengaksesan alat evaluasi adalah server dan teknisi. Guru hanya berperan sebagai pembuat soal dan pengawas saat ujian sehingga guru menjadi kurang mandiri dan kreatif dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan alat evaluasi berbasis ICT yang dapat diakses dengan mudah oleh guru (*user friendly*) yang dapat menyajikan berbagai bentuk soal sehingga guru dapat mandiri dan kreatif dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Jovanovska, et al. (2015) yang menyatakan

penggunaan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* sangat membantu guru dalam melakukan pembelajaran dan mudah digunakan. Rolisca dan Achadiyah (2014: 46) juga memperoleh hasil yang memuaskan dengan pengembangan media evaluasi *online* menggunakan *Wondershare Quiz Creator* yang dapat memberikan variasi dalam proses evaluasi sehingga siswa tidak merasa jenuh dan semangat dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran akuntansi, serta dapat memaksimalkan fasilitas komputer dan *wi-fi* yang sudah disediakan sekolah. Hal ini disebabkan selama ini fasilitas komputer dan *wi-fi* belum maksimal digunakan karena pembelajaran masih bersifat konvensional.

Penyusutan aset tetap merupakan materi awal yang diajarkan pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XII Akuntansi. Dari portofolio nilai siswa jurusan Akuntansi SMK Negeri di Surabaya pada materi penyusutan aset tetap menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, hanya sebesar 45% siswa yang mampu melampaui kriteria kelulusan minimal (KKM). Pemilihan materi penyusutan aset tetap pada pengembangan ini ditujukan agar penggunaan alat evaluasi berbasis ICT ini dapat diteruskan pada materi-materi selanjutnya sehingga alat evaluasi yang digunakan dapat menggambarkan tingkat keberhasilan dan pemahaman siswa secara efektif dan efisien serta dapat memberikan variasi dalam evaluasi pembelajaran dan pembiasaan bagi siswa dalam penggunaan alat evaluasi berbasis komputer yang sudah mulai digunakan dalam Ujian Nasional.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* Pada Materi Penyusutan Aset Tetap". Bentuk soal yang digunakan adalah pilihan ganda (*multiple choice*) karena bentuk soal ini dapat secara kompleks mengukur keenam tingkat kemampuan berpikir, yaitu pengetahuan hafalan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan alat evaluasi berbasis ICT yang mudah digunakan sehingga mampu memaksimalkan penggunaan alat evaluasi berbasis ICT yang teruji layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran dan mendapat respon positif dari siswa.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Sugiyono, 2013: 297). Model pengembangan yang dijadikan sebagai acuan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990). Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap (Priyadi, 2011: 125), yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

Subjek uji coba meliputi ahli materi selaku orang yang berkompeten dalam bidang pendidikan akuntansi (satu orang dosen pendidikan akuntansi dan satu orang guru mata pelajaran akuntansi), ahli media selaku orang berkompetensi dalam pemanfaatan teknologi khususnya *web* dan *e-learning* (satu orang dosen ahli media pembelajaran), siswa kelas XII Akuntansi 3 di SMK Negeri Surabaya sebanyak 25 siswa untuk ujicoba analisis kualitas butir soal dan sebanyak 21 siswa masing-masing 7 siswa dari SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya untuk ujicoba terbatas. Jenis data yang diperoleh adalah jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah ahli materi dan ahli media, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, hasil analisis soal, dan angket pendapat siswa yang dianalisis dengan teknik persentase.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka terdiri dari angket telaah ahli materi dan ahli media yang dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang telah diberikan sehingga kekurangan alat evaluasi terkait dengan format kualitas media dan konsep materi yang digunakan. Sedangkan angket tertutup terdiri dari lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa yang dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kelayakan dan pendapat siswa mengenai alat evaluasi yang dikembangkan. Hasil perhitungan nilai dari ahli materi, ahli media, dan pendapat siswa diinterpretasikan kedalam kriteria pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Alat Evaluasi dan Pendapat Siswa

Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Layak/Baik
21 – 40	Tidak Layak/Baik

41 – 60	Cukup Layak/Baik
61 – 80	Layak/Baik
81 – 100	Sangat Layak/Baik

Sumber: Riduwan (2012: 15)

Menurut Riduwan (2012: 15), alat evaluasi dinyatakan layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran bila memperoleh persentase kelayakan >61%. Sedangkan untuk analisis kualitas butir soal dilakukan perhitungan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal untuk mengetahui kualitas tes dan kualitas tiap butir soal sehingga diperoleh soal-soal mana saja yang layak dan mampu digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Arifin (2013: 69), karakteristik instrumen evaluasi yang baik adalah valid, reliabel, relevan, representatif, praktis, deskriptif, spesifik, dan proporsional.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*) melalui lima tahap pengembangan yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data dan analisis informasi untuk mendefinisikan masalah dan membuat rencana lanjutan dalam merancang alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT yang akan dikembangkan. Ada tiga kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis masalah dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan, penggunaan alat evaluasi pembelajaran, dan kendala yang dialami saat melakukan evaluasi pembelajaran. Dilanjutkan dengan analisis kebutuhan dengan menentukan karakteristik siswa yang akan dijadikan subjek uji coba, yaitu siswa kelas XII Akuntansi yang telah memperoleh materi penyusutan aset tetap yang memiliki kemampuan dalam mengoperasikan computer, serta software yang tepat digunakan untuk pengembangan alat evaluasi yaitu *Wondershare Quiz Creator*. Perumusan tujuan pembelajaran berdasar pada analisis indikator-indikator pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) tiga tentang pengetahuan yang harus dicapai siswa dalam materi penyusutan aset tetap.

Pada tahap desain, dibuat rancangan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* yang akan dikembangkan dimulai pada kegiatan pra produksi untuk merancang isi (soal) dan penyajian yang tepat sesuai tujuan pembelajaran. Isi (soal) disusun berdasar pada kisi-kisi soal yang dibuat sesuai indikator-indikator pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya yang akan digunakan sebagai alat ukur kemampuan siswa. Bentuk dan jenis tes evaluasi disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan digunakan, yaitu materi penyusutan aset tetap. Evaluasi yang dilakukan ini termasuk kedalam evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian belajar siswa atas materi yang disampaikan dalam satu standar kompetensi. Bentuk tes yang digunakan adalah tes objektif karena bentuk soal ini sesuai untuk mengukur tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa pada materi penyusutan aset tetap. Bentuk soal objektif yang digunakan dalam tes ini adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 40 soal. Kemudian dibuat rancangan penyajian alat evaluasi berbasis ICT dituangkan dalam rancangan naskah (*storyboard*) berupa skrip program. Skrip program terdiri atas isi yang akan ditampilkan pada setiap *scene* yang terdiri atas pembuka, menu utama, dan penutup.

Pada tahap pengembangan dilakukan proses produksi, evaluasi kelayakan produk, dan analisis soal. Pada proses produksi soal, jawaban, tabel, gambar, dan grafik yang telah dibuat dalam naskah soal dimasukkan ke dalam *Wondershare Quiz Creator*. Penyusunan alat evaluasi berbasis ICT ini dilakukan dengan mengacu pada rancangan naskah (*storyboard*) yang telah dibuat sebelumnya sehingga menghasilkan desain awal alat evaluasi berbasis ICT materi penyusutan aset tetap berupa prototipe I yang dapat disimpan dengan jenis *file .swf* untuk *online* dan *flash* untuk tes offline. Selanjutnya, pada tahap evaluasi kelayakan alat produk ini terdiri dari telaah dan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh saran dan masukan guna perbaikan alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.

Dari saran dan masukan dari ahli materi dilakukan beberapa perbaikan, yaitu: (1) Pada aspek isi/materi, tingkat kognitif yang diuji pada tiap Kompetensi Dasar dibuat lebih bervariasi (2) Pada aspek konstruksi, pilihan jawaban dibuat lebih proporsional dan pokok soal diperbaiki agar tidak mengarah ke kunci jawaban (3) Pada aspek bahasa, menggunakan istilah akuntansi konsisten mengacu pada Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan (PSAK) terbaru, serta memperbaiki penggunaan singkatan dan lebih teliti dalam pengetikan soal. Kemudian perbaikan yang dilakukan

pada alat evaluasi berdasar masukan dari ahli media sebagai berikut: (1) Pada aspek tampilan, gambar siswa pada *background* diganti dengan yang lebih sesuai untuk siswa SMK dan gambar pada soal dihilangkan karena tidak fungsional, alasannya tanpa gambar tersebut siswa tetap bisa menjawab soal (2) Pada aspek pengelolaan program, menu *Review Feedback* diberi *fitur* yang menunjukkan konsep jawaban yang benar agar lebih bermanfaat bagi siswa dan untuk penampilan nomor soal yang belum dijawab siswa tidak dapat dilakukan karena keterbatasan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*.

Hasil perbaikan tersebut menghasilkan Prototipe II yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Untuk menghasilkan alat evaluasi yang baik peneliti melakukan analisis kualitas tiap butir soal yang terdapat dalam prototipe II dengan melakukan uji coba diluar subjek penelitian yaitu pada 25 siswa kelas XII Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surabaya. Hasil dari uji coba dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal yang telah dibuat. Dari hasil analisis soal diperoleh kesimpulan bahwa dari 40 soal yang telah diuji cobakan terdapat 5 soal yang harus dibuang dan diganti dengan soal yang baru karena tidak memenuhi kriteria soal yang baik. Butir soal yang dibuang dan diganti dengan yang baru adalah butir soal nomor 2, 15, 19, 22, dan 30. Melalui tahap ini diperoleh prototipe III yang berisi 40 soal pilihan ganda yang telah dianalisis kualitas butir soalnya kemudian siap diuji cobakan secara terbatas pada siswa SMK Negeri di Surabaya.

Pada tahap implementasi, alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT yang telah diuji kualitas soalnya (prototipe III) kemudian di uji coba secara terbatas dalam kelompok kecil kepada 21 orang siswa kelas XII jurusan Akuntansi SMK Negeri di Surabaya yang terdiri atas 7 orang siswa SMK Negeri 1 Surabaya, 7 orang siswa SMK Negeri 4 Surabaya, dan 7 orang siswa SMK Negeri 10 Surabaya yang diambil secara acak (*random*) sebagai sampel uji coba produk. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respon dan pendapat siswa terhadap alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Dalam pelaksanaan tahap ini, siswa diminta untuk mengerjakan soal yang ada dalam alat evaluasi kemudian mengisi angket pendapat siswa. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak. Pada tahap ini akan diketahui kelayakan alat evaluasi yang dikembangkan dari hasil validasi dan uji coba terbatas sehingga diperoleh hasil ahir berupa produk final alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap.

Kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap berdasarkan hasil validasi ahli materi, untuk aspek isi/ materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, artinya soal yang terdapat dalam alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Persentase kelayakan aspek konstruksi alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sebesar 87% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak” artinya pokok soal dan pilihan jawaban dalam soal sudah sesuai dengan kriteria pembuatan soal pilihan ganda yang baik. Sedangkan untuk aspek bahasa memperoleh persentase kelayakan sebesar 86% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, artinya penulisan soal dalam alat evaluasi pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bahasa yang digunakan dalam soal pun mudah dipahami dan komunikatif. Dari nilai validasi ketiga aspek diatas, diperoleh rata-rata skor kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap oleh ahli materi sebesar 86% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari sisi kesesuaian materi yang terkandung dalam tiap butir soal sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran pada materi penyusutan aset tetap yang dapat mengukur pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran siswa.

Dalam hasil validasi ahli media diperoleh hasil penilaian aspek keterbacaan dalam alat evaluasi pembelajaran ini dinyatakan “Sangat Layak” dengan persentase sebesar 92% artinya pemilihan ukuran dan jenis huruf, penggunaan bahasa, pengaturan ruang, serta tata letak isi alat evaluasi yang dikembangkan sudah tepat sehingga dapat terbaca dengan sangat baik oleh pengguna. Aspek penggunaan memperoleh penilaian “Sangat Layak” dengan persentase 100% karena alat evaluasi yang dikembangkan mudah digunakan dan penggunaan tombol-tombol *link* yang ada dalam alat evaluasi mudah dipahami yang dilengkapi dengan petunjuk penggunaan pengoperasian sehingga bagi orang awam sekalipun dapat dengan mudah mengoperasikan alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan ini. Tampilan dan pemilihan warna pada alat evaluasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran serta penggunaan gambar, grafik, tabel, dan diagram

dalam soal merupakan hal yang diperlukan saja sehingga dalam aspek kualitas tampilan dalam alat evaluasi pembelajaran mendapat penilaian “Sangat Layak” dengan persentase 92%. Pemilihan aplikasi *Wondershare Quiz Creator* dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran dinyatakan “Sangat Layak” dengan perolehan persentase penilaian sebesar 100% karena dari aspek kualitas program aplikasi yang dipilih mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian serta efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaannya. Dari hasil ke empat aspek diatas, alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap memperoleh rata-rata persentase sebesar 96% maka dapat dinyatakan pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pada materi penyusutan aset tetap.

Dari hasil angket pendapat siswa diperoleh persentase rata-rata pendapat dan respon siswa sebesar 85% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, artinya alat evaluasi pembelajaran mendapat respon yang sangat baik dari siswa dengan rincian aspek kualitas teknis memperoleh persentase rata-rata sebesar 84% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” artinya menurut siswa soal yang terdapat dalam alat evaluasi dirumuskan secara jelas dan tegas, menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami serta waktu pengerjaan soal yang sesuai, aspek kualitas instruksional dinyatakan “Sangat Baik” dengan persentase rata-rata sebesar 82% yang artinya siswa merasa bahwa alat evaluasi yang dikembangkan membuat evaluasi pembelajaran lebih efektif dan efisien, transparan, dan dapat meningkatkan kejujuran siswa dalam pengerjaan soal, dan aspek ketertarikan siswa mendapat hasil yang “Sangat Baik” dengan persentase rata-rata sebesar 90,25%, artinya siswa berpendapat bahwa alat evaluasi yang dikembangkan lebih menarik dari alat evaluasi yang biasa digunakan serta mampu mengurangi rasa tegang/ stres pada siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih rajin.

Hasil analisis skor validasi secara keseluruhan diperoleh skor 89% atau dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap di SMK Negeri di Surabaya dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata validasi ahli materi sebesar 86%, rata-rata validasi ahli media sebesar 96% dan rata-rata respon siswa sebesar 85%. Dengan demikian dapat diketahui penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dapat membantu guru lebih kreatif dan mandiri dalam melakukan evaluasi pembelajaran karena aplikasi ini mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Penggunaan alat evaluasi ini juga mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih rajin, mengurangi tindak kecurangan yang dapat dilakukan siswa, dan dilengkapi dengan koreksi otomatis (*auto correction*) sehingga lebih efektif dan efisien.

#### **IV. KESIMPULAN**

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa alat evaluasi pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Wondershare Quiz Creator* pada materi penyusutan aset tetap kelas XII Akuntansi SMK. Proses pengembangan sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implementation-Evaluation*) melalui lima tahap pengembangan yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Kelayakan alat evaluasi yang dikembangkan memperoleh hasil sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan rata-rata skor validasi dari ahli materi sebesar 86% dan rata-rata skor validasi dari ahli media sebesar 96%. Pendapat siswa terhadap alat evaluasi yang dikembangkan memperoleh hasil sangat baik digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang ditunjukkan dengan rata-rata persentase pendapat siswa sebesar 85%.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar peneliti selanjutnya dapat melakukan uji efektivitas alat evaluasi pembelajaran sehingga melengkapi hasil penelitian bahwa alat evaluasi tersebut tidak hanya sangat layak digunakan tetapi efektif untuk diterapkan. Alat evaluasi pembelajaran pada penelitian ini terbatas pada materi penyusutan aset tetap dalam bentuk soal pilihan ganda, selanjutnya dapat dikembangkan untuk materi yang lain dengan variasi bentuk soal. Karena adanya keterbatasan pada *software* yang digunakan dalam pengembangan ini, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan *software* lainnya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dengan terselesainya peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, keluarga yang selalu mendukung, serta Dr. Susanti, S.Pd., M.Si. selaku dosen yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

## **REFERENSI**

- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Carolin & Trieb, A. (2016). Application of Learning Technologies to Promote Holistic Thinking and Consensus Building in Global Studies. *The International Journal of Information and Learning Technology*. Vol. 33 (5), Pp. 300- 314.
- Hernawati, K. (2009, November). *Membuat Quiz/Evaluasi Dengan Wondershare Quiz Creator*. Makalah disajikan dalam Kegiatan PPM: Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu Wondershare Quiz Creator. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jovanovska, D., Pacemka, A., Lazarova, L., Pacemka, S., & Kovacheva, T. (2015). Usage of Wondershare Quiz Creator Software for Assesment as a Way of Improving Math Evaluation. *Proceedings of the International Conference on Information Technology and Development of Education-ITRO 2015*, Zrenjanin, Republic of Serbia, 129-133.
- Pribadi, B. A. (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanto, Ngalm. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rolisca, R. U. C., dan 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*. Vol. 12 (1), Pp. 41-48.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta