

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DALAM
BENTUK *ONLINE* BERBASIS *E-LEARNING* MENGGUNAKAN *SOFTWARE*
WONDERSHARE QUIZ CREATOR DALAM MATA PELAJARAN
AKUNTANSI SMA *BRAWIJAYA SMART SCHOOL (BSS)***

Oleh :

**Rendik Uji Candra Rolisca
Bety Nur Achadiyah**

Universitas Negeri Malang

ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan media evaluasi berbasis *e-learning* bagi siswa SMA *Brawijaya Smart School* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Subyek uji coba pada penelitian pengembangan ini antara lain ahli media, ahli materi, dan siswa selaku pengguna media. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket (kuesioner) yang bersifat semi tertutup. Pengolahan data dilakukan setelah data hasil uji coba berhasil didapatkan. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Melalui analisis data tersebut, diperoleh persentase hasil uji coba ahli media sebesar 91,6%, ahli materi sebesar 88,3%, calon pengguna sebesar 78,8% dan siswa selaku pengguna kelompok kecil sebesar 87,6%. Sehingga, rata-rata hasil yang diperoleh sebesar 86,5% dari keseluruhan nilai rata-rata maksimal yang seharusnya diperoleh. Berdasarkan pedoman kriteria kelayakan, maka secara keseluruhan media evaluasi ini dinyatakan layak.

Kata kunci: Media, Evaluasi, E-learning.

ABSTRACT

The purpose of the research and development of this medium is to produce e-learning-based evaluation media for high school students of Brawijaya Smart School by using ADDIE model which consists of five phases: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. Test subjects in research this research & development are media expert, the material expert, and students as users of the media. Data collection instrument used was a semi- enclosed questionnaire. Data processing is done after the data is successfully obtained. The data is then analyzed by using a percentage formula. Through the analysis of these data, the test results percentage obtained for 91.6 % from media experts, material experts of 88.3 %, potential users of 78.8 % and small user groups is 87.6 %. Thus, the average results obtained is 86.5 % of the overall average score. Based on the guideline eligibility criteria, the overall evaluation of the media is declared eligible.

Keywords: *Developing media, Evaluation, E-learning*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan, khususnya teknologi komputer dan teknologi internet, baik dalam perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan dalam menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi tersebut.

Berdasarkan observasi sederhana dan wawancara dengan guru mata pelajaran Akuntansi di SMA Brawijaya *Smart School* di peroleh informasi bahwa fasilitas internet dan komputerisasi di sekolah sudah memadai tetapi masih banyak masalah penyalahgunaan fitur *online* yang sering dilakukan siswa untuk menjelajah internet dengan tidak terkontrol. Adanya fasilitas internet yang memadai ternyata belum mampu menunjang pelaksanaan KBM di kelas. Pada saat evaluasi siswa cenderung malas, kurang tertarik dan kurang termotivasi karena dilakukan dengan menggunakan media yang konvensional yang memiliki kelemahan seperti siswa cenderung tidak serius mengerjakan soal, bosan, jenuh, takut, dan mencontek.

Menurut Walter (2006), di banyak negara, penilaian berbasis komputer telah menjadi standar dan menjadi semakin menarik untuk departemen pendidikan, legislatif, dan pembuat kebijakan lainnya. Kelebihan potensi ujian *online* adalah pelaporan skor langsung, penurunan beban biaya administrasi pada personil distrik sekolah, peningkatan keamanan bahan

pengujian, dan penjadwalan ujian yang lebih fleksibel. Di banyak negara, pembuat kebijakan mengaku senang terhadap potensi pengukuran efisien kemampuan siswa melalui model ujian *online*.

Untuk mengembangkan sistem evaluasi berbasis *online* dapat menggunakan *software Wondershare Quiz Creator*, *software* ini mampu membuat banyak jenis soal yang bervariasi dan diharapkan dapat menambah motivasi para peserta didik untuk melakukan kegiatan evaluasi, seperti penelitian Anita (2013), kuis interaktif menggunakan program *Wondershare Quiz Creator* yang telah direvisi kemudian dikemas dan telah melalui pendapat dari tim ahli, kuis interaktif menggunakan program *Wondershare Quiz Creator* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Wondershare quiz creator juga dapat dikembangkan secara online melalui blog, seperti penelitian yang dilakukan oleh Kuswari (2009), *Wondershare Quiz Creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara online (berbasis web). Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar atau *user friendly*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya.”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi pembelajaran dalam bentuk *Online* berbasis (*E-learning*) Menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* Dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya *Smart School* (BSS)”

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian dan Pengembangan

Model pengembangan media evaluasi *online* berbasis *e-learning* ini

menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) yang terdiri dari 5 tahap yakni:

1. *Analysis* (analisa).
2. *Design* (disain / perancangan).
3. *Development* (pengembangan).
4. *Implementation* (implementasi/eksekusi).
5. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik).

Desain Uji coba

Penelitian ini dilaksanakan melalui tahap ujicoba perseorangan dan ujicoba kelompok kecil. Untuk uji coba perseorangan adalah 5 orang siswa SMA Brawijaya Smart School, dan untuk ujicoba kelompok kecil adalah 15 orang siswa SMA Brawijaya *Smart School*.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini melibatkan

1. Ahli media
Adalah seorang yang ahli dalam bidang teknologi khususnya desain web dan e-learning untuk menilai kelayakan media ujian online yang telah dibuat.
2. Ahli materi
Yaitu guru akuntansi SMA Brawijaya Smart School untuk menilai tingkat kelayakan soal yang akan diujikan dalam ujian online.
3. Pengguna
Adalah 15 orang siswa SMA Brawijaya Smart School

Jenis Data

Jenis data pada pengembangan media evaluasi akuntansi berbasis *e-learning* ini ada dua yaitu berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan penilaian yang berupa angka-angka 1, 2, 3, dan 4 yang kemudian dikualifikasikan berupa persentase hasil penilaian terhadap

komponen media dari produk pengembangan sehingga diketahui tingkat validitas media.

Data kualitatif diperoleh dari uraian kritik dan saran yang diberikan ahli media dan responden melalui lembar angket. Data tersebut kemudian dijadikan acuan dalam perbaikan dan penyempurnaan pengembangan media evaluasi online berbasis e-learning .

Instrumen Pengumpulan Data

Data dalam pengembangan media pembelajaran ini dikumpulkan dengan menggunakan instrumen dalam bentuk pedoman wawancara dan angket/kuesioner. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data awal dalam penelitian. Sedangkan instrumen berupa angket digunakan untuk memperoleh data hasil uji coba. Kuesioner adalah “sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal lain yang ia ketahui” (Arikunto, 2010:194). Jenis angket yang digunakan yaitu angket tertutup dengan menggunakan skala pengukuran skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator variabel dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

- A. Bila sangat setuju/sangat sesuai/sangat tepat : skor 4
- B. Bila setuju/sesuai/tepat : skor 3
- C. Bila cukup setuju/cukup sesuai/cukup tepat : skor 2

D. Bila kurang setuju/kurang sesuai/kurang tepat : skor 1

Teknik Analisis Data

Sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Sudjana, 2011:126). Adapun rumus yang digunakan untuk pengolahan data adalah sebagai berikut:

a. Rumus untuk mengolah data per item

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

Keterangan :

- P = Persentase
- 100% = Konstanta
- X = Jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba
- xi = Jumlah skor ideal dalam satu item

Tabel Kriteria kelayakan

Presentase	Tingkat kelayakan	keterangan
80% - 100%	Baik sekali	Digunakan
66% - 79%	Baik	Digunakan
56% - 65%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
40%-55%	Kurang baik	Diperbaiki
<39%	Tidak baik	Tidak layak/dibuang

(Arikunto, 2009: 245)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Data Kuantitatif

Dari data angket yang didapat dari ahli media, ahli materi dan pengguna kelompok kecil di dapat angka presentasi sebagai berikut

1. Ahli Media

No	$\sum x$	$\sum xi$	%	Keterangan
1-15	55	60	91,6	Baik Sekali

2. Ahli Materi

No	$\sum x$	$\sum xi$	%	Keterangan
1-15	53	60	88,3	Baik Sekali

3. Pengguna Perseorangan

No	$\sum x$	$\sum xi$	%	Keterangan
1-17	268	340	78,8	Baik

4. Pengguna Kelompok Kecil

No	$\sum x$	$\sum xi$	%	Keterangan
1-17	894	1020	87,6	Baik

5. Rata-Rata Validator

Ahli media	Ahli materi	Perseorangan	Kelompok Kecil	Rata-rata
91,6	88,3	78,8	87,6	86.5
KESIMPULAN AKHIR				
BAIK SEKALI				

Berdasarkan hasil dari keseluruhan validator memiliki presentase rata-rata 86,5. Mengacu pada table kriteria kelayaan maka media evaluasi berbasisi online menggunakan wondershare quiz creator dinyatakan layak dan tidak perlu direvisi.

2. Data kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari saran dan kritik yang diberikan oleh subyek uji coba melalui lembar angket yang diberikan. Data tersebut berkaitan dengan kelayakan produk untuk digunakan sebagai alat bantu Evaluasi Akuntansi bagi siswa.

1) Data Hasil Uji Coba Ahli Media

Melalui angket validasi, ahli media menyatakan bahwa secara umum media evaluasi valid dan layak untuk digunakan. Namun ahli media menyarankan untuk memberi penjelasan sistem pembelajaran yang digunakan apakah blended atau hybrid learning yang dituangkan dalam modul petunjuk guru. Selain itu ahli media menyarankan agar siswa diberi peta konsep teori dan pemahaman yang memadai terhadap bahan evaluasi tes yang dibuat.

2) Data Hasil Uji Coba Ahli Materi

Melalui angket validasi, ahli materi menyatakan bahwa media evaluasi online secara keseluruhan sudah baik. Namun ada beberapa beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti petunjuk evaluasi online harus jelas dan bahasa yang digunakan harus mudah dipahami untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan evaluasi online.

3) Data Hasil Uji Coba Lapangan

Melalui angket validasi, secara umum siswa menyatakan bahwa ujian online menarik dan memudahkan siswa dalam proses evaluasi, namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu ukuran font dalam blog evaluasi online lebih diperbesar dan diperjelas.

ANALISIS DATA

Analisis data dalam penelitian pengembangan dilakukan secara terbatas yaitu meneliti tingkat efektifitas ujian online dan efektifitas proses pelaporan nilai. Berdasarkan data yang diambil dari angket.

1. Efektifitas Ujian Online

Dalam data analisis awal siswa sebelum menerapkan media evaluasi online ditemukan 18 dari 21 orang atau 90% siswa menjawab bahwa ujian konvensional kurang menarik dan kurang diminati siswa, setelah dilakukan ujicoba

kelompok kecil menggunakan media evaluasi online, hal ini berbanding terbalik dengan hasil angket yang memuat aspek no 13, 16 dan 17 yang memiliki rata-rata presentase 92,6 % yang menunjukkan kriteria baik dan layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih suka dan lebih termotivasi mengerjakan ujian online daripada melaksanakan ujian konvensional.

2. Efektivitas Pelaporan Nilai

Dengan adanya pelaporan nilai secara online guru tidak akan kesulitan lagi untuk mengoreksi hasil ujian siswa, hal tersebut dibuktikan melalui angket validasi ahli materi dari guru pada aspek (1) evaluasi online dapat mempermudah proses pengkoreksian (2) laporan nilai dalam email tersaji jelas dan efektif. Dari dua aspek tersebut masing-masing memiliki presentase kevalidan 100%, sehingga proses pelaporan nilai secara online efektif untuk membantu guru dalam melakukan proses evaluasi.

REVISI PRODUK

Setelah melakukan semua tahap ujicoba media menggunakan angket, ditemukan beberapa aspek yang perlu direvisi terkait dengan media yang telah dibuat dengan tujuan menyempurnakan media yang telah dibuat. Aspek yang perlu direvisi antara lain

1. Ahli media

Menyarankan agar diberikan penjelasan sistem pembelajaran yang dipakai menggunakan blended atau hybrid learning dan dituangkan dalam petunjuk penggunaan guru. Proses pembelajaran akan dijelaskan menggunakan metode blended atau hybrid learning, yaitu pembelajaran sebelum proses evaluasi dilakukan di dalam kelas secara konvensional, sedangkan proses evaluasi dilakukan secara online menggunakan media yang telah dibuat. Mengenai hasil

revisi dapat dilihat dalam lampiran petunjuk guru.

2. Ahli materi

Menyarankan agar penggunaan bahasa di dalam evaluasi jelas dan mudah dipahami oleh siswa

3. Angket pengguna perseorangan

Ditemukan beberapa aspek yang perlu direvisi yaitu kombinasi warna dan gambar blog perlu diperbaiki.

SIMPULAN DAN SARAN

Media evaluasi online Akuntansi berbasis e-learning ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru SMA Brawijaya Smart School. Para siswa merasa bahwa proses evaluasi akuntansi dirasa kurang menarik. Guru juga memberikan pendapat bahwa ujian konvensional dirasa sudah tidak dapat lagi menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan evaluasi akuntansi. Permasalahan lain adalah sudah tersedianya perlengkapan komputer dan jaringan wifi di sekolah yang memadai namun belum sepenuhnya digunakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam proses evaluasi.

Media dalam penelitian ini dikembangkan untuk proses evaluasi yang dilakukan secara online dan menggantikan evaluasi yang masih konvensional. Media ini digunakan hanya untuk evaluasi diluar UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester) karena sekolah telah mempunyai format yang telah diwajibkan dari atasan. Media evaluasi online ini cocok digunakan untuk pelaksanaan UH (Ulangan Harian) dan tugas lainnya diluar UTS dan UAS yang bersifat konvensional untuk menghilangkan kejenuhan siswa.

Secara umum media evaluasi akuntansi ini telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam proses evaluasi

akuntansi disekolah setelah divalidasi oleh para validator dengan presentase keseluruhan 86,5% yang menunjukkan bahwa media evaluasi ini sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini telah menjawab teori behavioristik terkait stimulus dapat menghasilkan respon, stimulus berupa media evaluasi berbasis e-learning direspon baik oleh siswa melalui analisis angket ketertarikan siswa dalam melaksanakan ujian online yang cukup tinggi yaitu 92,6%. Hal ini juga sesuai dengan yang diungkapkan oleh Rogers yaitu “teknologi komunikasi mengkondisikan penggunaannya untuk melakukan perubahan dalam penggunaan media dalam mengontrol pesan, menyesuaikan diri dengan standar teknis pemakaian teknologi komunikasi serta meningkatkan interaksi dengan individu lain tanpa mengenal hambatan jarak”. Dengan menggunakan media evaluasi online siswa dapat melakukan ujian online secara fleksibel tidak terikat oleh waktu dan dapat dilaksanakan secara fleksibel seperti yang diungkapkan oleh, Mondry (2008: 13), media online merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif, dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik.

Selain itu terbukti juga bahwa dengan adanya media teknologi informasi komunikasi maka akan memudahkan komunikasi (guru) dan komunikator (siswa) dalam melakukan proses evaluasi, hal ini terbukti dari tingkat presentase angket yang menyatakan evaluasi membantu dan memudahkan dalam kegiatan evaluasi yaitu 100% dari ahli media, 100% dari ahli materi dan 95% dari pengguna.

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MEDIA

Kelebihan

1. Proses evaluasi dapat dilakukan tanpa menggunakan media kertas dan alat tulis sehingga dapat meminimalisir biaya.
2. Proses evaluasi tetap dapat dilakukan ketika guru tidak dapat melakukan ujian konvensional di dalam kelas
3. Proses evaluasi dapat membantu siswa untuk memberikan kesan positif dalam melakukan evaluasi, siswa tidak cenderung takut dan tidak malas dalam melakukan proses evaluasi.
4. Soal evaluasi yang dapat dijawab sangat variatif dan tidak membosankan bagi siswa.
5. Siswa dapat langsung mengetahui skor nilai yang di dapat setelah proses evaluasi selesai.
6. Guru dapat merekap nilai dengan mudah dan meminimalisir adanya kesalahan pengkoreksian karena semua penilaian dilakukan secara komputerisasi.

Kekurangan

1. Soal evaluasi hanya terbatas pada akuntansi perusahaan jasa yang telah diajarkan Guru SMA *Brawijaya Smart School*
2. Media tidak dapat beroperasi tanpa adanya jaringan internet yang memadai.
3. Media hanya dapat diakses melalui komputer yang telah terinstal *software Flash Player*.
4. Kualitas penyajian media sangat bergantung pada kecepatan koneksi internet yang ada.
5. Keamanan evaluasi *online* masih membutuhkan pengawasan guru agar proses evaluasi dapat optimal.
6. Efektifitas media evaluasi belum sepenuhnya teruji. Hal ini dikarenakan pengembangan media hanya sebatas

sampai uji coba pengguna kelompok kecil.

Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Produk evaluasi berbasis e-learning ini digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses evaluasi khususnya evaluasi akuntansi yang cenderung menakutkan dan membosankan bagi siswa SMA. Namun demikian ada beberapa syarat dasar yang harus dipenuhi yaitu fasilitas komputer dan internet sekolah harus memadai.

Untuk mengembangkan produk selanjutnya, diharapkan pengembang dapat membuat sistem ujian yang lebih aman dan dapat dilakukan diluar sekolah dengan proses sepenuhnya online, pengawasan ujian juga dapat dilakukan secara online, selain itu peneliti selanjutnya juga diharapkan melakukan uji efektifitas sehingga kualitas media lebih teruji. Pengembang juga dapat memperbaiki kualitas ujian online dengan penambahan fitur dapat diakses melalui handphone, karena bisa lebih mudah dan dapat dilakukan dimana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Dick, W., and Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction (4th Ed.)*. New York: Haper Collins College Publishers
- Dwi, Anita. 2013. Pengembangan kuis interaktif pembelajaran Fisika pada materi teori kinetik gas dengan Menggunakan program wondershare Quiz creator 4.5. Skripsi Tidak Diterbitkan. Jambi: Universitas Jambi

- Hernawati, Kuswari 2009. *Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu "Wondershare Quiz Creator*. Makalah disajikan dalam kegiatan PPM, Indonesia, 13 November 2009,(Online), (http://www.wondershare.com/e-learning/quizcreator/quizcreator_overview.html). Diakses 13 Januari 2014
- Mondry. 2008. *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: PT. Rajawali Press.
- Way, Denny, Walter. 2006. *Online Testing Research: Informing And Guiding Transitions To Computerized*,(online) (www.pearsonassessments.com/NR/Online_Test_Research_wp0601.pdf), diakses 7 Januari 2013