

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN AKUNTANSI VIRTUAL BERBASIS EDMODO

Fania Riski Felani¹, Joni Susilowibowo²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya

e-mail: fania.17080304087@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop a virtual-based evaluation tool, namely by testing the feasibility of an evaluation tool in the form of Edmodo which is judged by several experts including media experts, evaluation experts and material experts. Where this research was tested by 2 expert lecturers and 1 accounting teacher. This research refers to the 4d model research which includes the stages of define, design, develop, and disseminate. The results of the Edmodo evaluation assessment from the experts showed an average percentage of success of 86.87% by getting the "very feasible" criteria and the data obtained were processed using a Likert scale. With the Edmodo evaluation tool, it can help in the learning process, both in terms of accuracy, accuracy and time and speed effectiveness. Therefore, this research is very suitable as a support in the learning process, especially as a learning evaluation tool for students with various learning groups.

Keywords: *accounting education, evaluation tool, edmodo application*

Received: 22 Juni 2021

Accepted: 15 Oktober 2021

Published: 30 November 2021

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah interaksi antar manusia yang menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Bagi sebuah negara, pendidikan merupakan sektor penting untuk mewujudkan sebuah perkembangan yang menuju kearah yang lebih baik bagi warganya. Sebuah negara dapat dikatakan hebat apabila dapat menjadikan pendidikan sebagai prioritas, dampak yang diharapkan terjadi adalah tingkat kemiskinan dapat teratasi dan tergantikan dengan kehidupan yang lebih sejahtera. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satu dari sekian jenjang pendidikan yang ada di sekolah (formal) yang turut berperan aktif dan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menjadi lulusan dengan hasil baik dan dapat melanjutkan ke perguruan tinggi maupun terjun langsung untuk bekerja.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Pasal 12 (Nasional, 1982) Pendidikan merupakan suatu upaya terencana demi terciptanya pembelajaran dan setiap peserta didik berhak untuk mengenyam Pendidikan dan tidak menyimpang dari waktu yang telah ditentukan. Upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk

meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya peningkatan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan, dalam hal inilah pendidikan formal yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berfungsi untuk mempersiapkan peserta didik terutama agar dapat lebih handal menguasai dalam dunia kerja pada bidang tertentu, dimana Peserta didik lebih terfokus kepada keterampilan dalam mengelola cara berpikir dan pengetahuan pada bidang jurusan masing-masing agar dapat mencapai kompetensi di dalam pendidikan menengah kejuruan (SMK) ini peserta didik akan lebih diutamakan praktik, 60% dalam bidang jurusan keahliannya dan 40% dari teori buku pembelajaran. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang begitu pesat di era globalisasi sehingga mencapai keberhasilan pendidikan harus turut serta andil dalam kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berkembang saat ini dan menyeluruh pada seluruh aspek kehidupan, kemajuan teknologi juga berperan aktif sebagai sarana menunjang proses pembelajaran. Menurut pendapat dari Hanum (2013) alat indikator untuk mencapai ketercapaian hasil pembelajaran adalah evaluasi belajar dimana evaluasi berfungsi sebagai suatu aktivitas yang sistematis, terencana dan berdasarkan sebuah tujuan yang jelas. Dengan adanya kemajuan teknologi di bidang informasi proses pembelajaran akan memudahkan dan terjadi dengan menggunakan sarana pembelajaran online dengan menggunakan alat elektronik dan alat *online*. Dharmawati (2017) menyatakan bahwa alat evaluasi digunakan sebagai alat ukur nilai seberapa jauh pemahaman peserta didik mengenai suatu materi. Hal ini juga menyatakan bahwa alat evaluasi merupakan pengulangan materi seberapa besar tingkat hasil pemahaman materi yang di berikan tersebut dengan bantuan menggunakan alat dalam proses pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik)(Zainal, 2019).

Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan alat evaluasi pada proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak positif dan memberikan perubahan yang menguntungkan bagi pendidikan. Pengembangan alat evaluasi virtual berbasis Edmodo yang kompatibel, baik dalam pembelajaran pengerjaan simulasi soal- soal dan ringkasan materi pembelajaran dalam keinteraktifan peserta didik atau peserta didik (Pradipta, 2015: 5). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media evaluasi pembelajaran berbasis Edmodo. Berdasarkan dari wawancara dengan beberapa pendidik akuntansi di SMK Ketintang Surabaya beserta peserta didik tentang alat evaluasi sehingga dapat disimpulkan, dalam kegiatan proses belajar mengajar di SMK Ketintang Surabaya masih menggunakan alat evaluasi berupa *edulearning*, *powerpoint*, buku paket sebagai latihan pembelajaran soal evaluasi. Maka peneliti ingin memberikan alternatif dan solusi dengan cara mengembangkan alat evaluasi virtual *e-learning* yang digunakan sebagai sarana pengukuran hasil belajar melalui soal evaluasi yang juga dilengkapi dengan beberapa ringkasan materi pada pertemuan diakhir proses pembelajaran akuntansi pada kurikulum 2013 yang di zaman era serba digital internet akan dirancang oleh peneliti secara khusus untuk dapat memenuhi kebutuhan guna meningkatkan kualitas pendidikan akuntansi. Penggunaan alat evaluasi *e-learning* berbasis Edmodo tersebut diharapkan dapat memudahkan pendidik di dalam

melakukan pemberian soal tes melalui alat elektronik yang juga dilengkapi dengan ringkasan materi pembelajaran dan dapat mempermudah proses belajar mengajar dan menyerap dan dapat mempermudah interaksi pada saat proses belajar mengajar, dan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam membantu penugasan sehingga pendidik dapat mengelola dalam memberikan nilai peserta didik secara tepat, efektif dan efisien. Maka peneliti ingin memberikan alternatif solusi dengan mengembangkan alat evaluasi virtual berbasis Edmodo yang digunakan pada pengukuran hasil belajar melalui soal-soal yang dilengkapi dengan ringkasan materi pada pertemuan akhir proses pembelajaran akuntansi di Kurikulum 2013 (Oktaviani et al., 2019).

Pengembangan alat evaluasi virtual berbasis Edmodo ini merupakan alat evaluasi yang dapat dikatakan efektif karena memberikan metode pembelajaran dengan fitur aplikasi yang menyenangkan, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih dekat serta dengan dikembangkan alat evaluasi ini dapat memberikan keuntungan maka peneliti berpandangan bahwa perlu adanya inovasi baru untuk menggunakan media Edmodo sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran. Sebagai penentu kelayakan alat evaluasi virtual berbasis Edmodo peneliti akan melakukan tahapan- tahapan diantaranya adalah melakukan penilaian telaah dan validasi ahli evaluasi, ahli media, dan ahli materi pada mata pelajaran akuntansi sebagai bentuk bahwa alat evaluasi dapat dikatakan layak dan mendapatkan kriteria yang baik dan sesuai sehingga dapat digunakan oleh peserta didik sebagai alat evaluasi yang ideal. Setelah sampai ke tahap penilaian maka peneliti akan menyebarkan kuisioner sehingga mampu mendapatkan hasil penelitian secara *real time*. Tujuan dengan adanya penelitian dan pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan media evaluasi berbasis *e-learning*: (1) mengembangkan alat evaluasi berbasis Edmodo, (2) mengetahui kelayakan dari alat evaluasi berbasis Edmodo (3) mengetahui respon peserta didik pada implementasi dan penggunaan alat evaluasi berbasis Edmodo.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan Penelitian alat evaluasi virtual berbasis Edmodo ini menggunakan metode yang diadaptasi oleh Thiagarajan (dalam dalam Trianto, 2014) yaitu model 4D terdiri dari definisi (*define*), tahap rancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap sebaran (*disseminate*). Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket peserta didik dan lembar validasi, Lembar validasi dan telaah terdiri dari ahli materi (dosen ahli mata kuliah akuntansi dasar dan guru mata pelajaran Akuntansi Dasar SMK Ketintang Surabaya), dosen ahli media dan dosen ahli evaluasi. Data validasi diolah menggunakan skala *likert*.

Tabel 1.
Skor Skala *Likert*

Kriteria	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Sumber: Ridwan (2016)

Jika alat evaluasi siap dikembangkan dan digunakan sebagai alat evaluasi maka terlebih dahulu alat evaluasi tersebut akan ditelaah. Skor yang didapat menggunakan skala likert sebagai penelitian kepada peserta didik dan diinterpretasikan. Analisis skor:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Ridwan (2016)

Hasil perhitungan akan diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.
Kriteria Persentase Skala *Likert*

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Tidak layak
0-20	Sangat tidak layak

Sumber: Ridwan (2016)

Dari hal tersebut menggambarkan kelayakan dari alat evaluasi virtual Edmodo mata pelajaran akuntansi dasar kelas X dan jika presentase yang dihasilkan mencapai $\geq 61\%$ Maka dapat dikatakan layak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian yang didukung oleh pendapat ahli dan beberapa penelitian terdahulu tampak bahwa pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan belajar pada proses pengembangan ini dilaksanakan dengan metode pengembangan 4D (Budiaji, 2013). Agar dapat menjadi alat evaluasi yang layak dipakai oleh peserta didik, maka saat proses pengembangan sudah melalui beberapa tahapan. Tahap pertama pada proses pengembangan alat evaluasi adalah tahap pendefinisian atau *define*, dalam hal ini perlu adanya alat evaluasi yang mendukung teknologi dan

perkembangan zaman agar dapat mengikuti teknologi agar penilaian dapat lebih efektif efisien dan dapat dilakukan secara otomatis. Peneliti menganalisis mengenai soal-soal evaluasi akuntansi dasar kelas X yang terdiri dari empat pokok bahasan dan kompetensi dasar yaitu: (1) Kompetensi dasar 3.8 menerapkan jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematika pencatatan, dan bentuk jurnal dalam bahasan materi ini terdapat ringkasan materi dan soal evaluasi sebanyak 50 soal; (2) Kompetensi dasar 3.9 menerapkan posting dan buku besar bahasan materi ini terdapat ringkasan materi dan soal evaluasi sebanyak 50 soal; (3) Kompetensi dasar 3.10 membuat jurnal penyesuaian dalam bahasan materi ini terdapat ringkasan materi dan soal evaluasi sebanyak 50 soal; (4) Kompetensi dasar 3.11 menganalisis perkiraan untuk menyusun neraca lajur sebagai pembantu dalam membuat laporan keuangan yang terdiri dari ringkasan materi dan soal evaluasi sebanyak 50 soal untuk mengulas kembali ingatan peserta didik akan materi yang dibahas dan pemberian soal-soal.

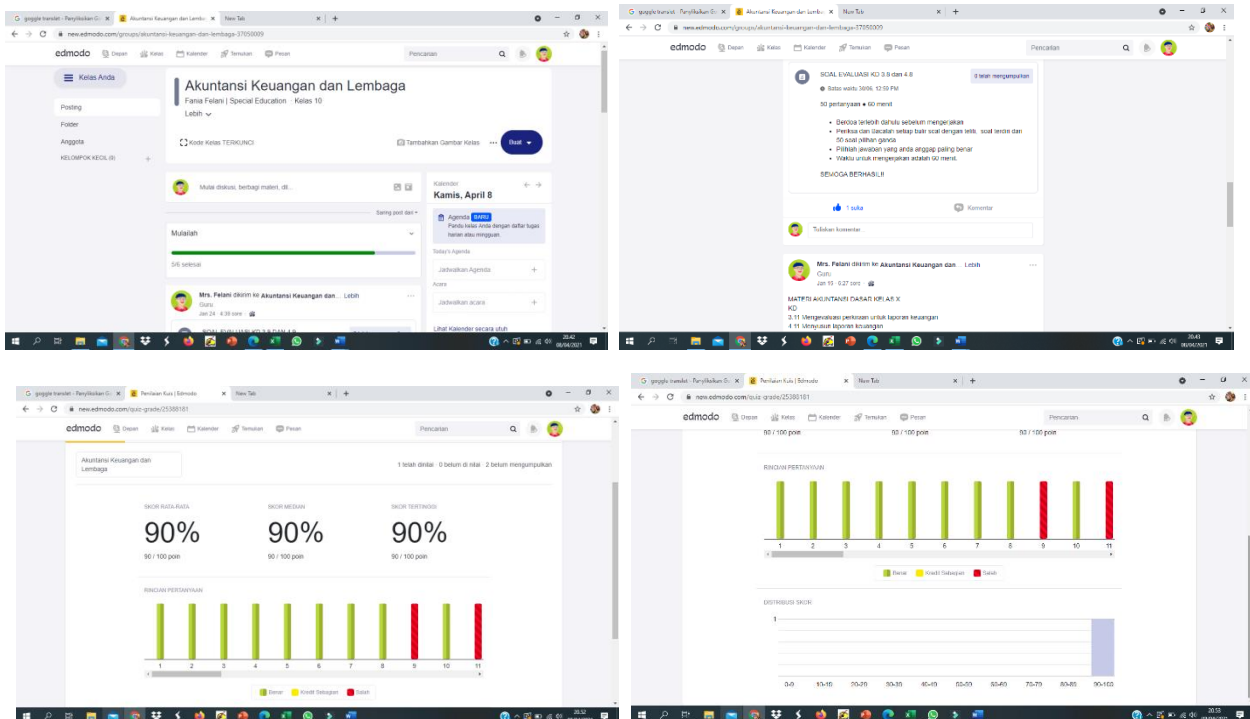
Langkah selanjutnya adalah perumusan tujuan pembelajaran yang disamakan dengan kompetensi dasar yang terdapat di silabus mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas XI semester 2 (dua). Perumusan tujuan pembelajaran dijadikan pedoman dalam perancangan materi, proses pembelajaran, serta soal evaluasi yang ada dalam bahan ajar.

Tahap berikutnya ialah tahap perencanaan, tahap ini diawali dengan penentuan format awal yang akan digunakan dalam alat evaluasi. Format awal pada bahan ajar ini terdiri dari isi soal evaluasi, ringkasan materi dari soal evaluasi, serta otomatisasi dalam evaluasi. Sesudah menetapkan format alat evaluasi, kemudian menentukan desain awal dari alat evaluasi yang terdiri dari konsep susunan materi, soal evaluasi, gambar pendukung materi yang digunakan sebagai tambahan dalam setiap bagian alat evaluasi. alat evaluasi pada mata pelajaran akuntansi dasar ini dirancang sesuai standar kompetensi kelulusan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), serta dapat dilakukan dengan mudah hanya cukup melakukan pendaftaran menggunakan *e-mail* sebagai *account* Edmodo dan peserta didik dapat menggunakan *Laptop/PC* dan *HP* untuk mengakses. Dalam aplikasi Edmodo ini terdapat soal-soal evaluasi dan juga ringkasan materi. Petunjuk akses sangat mudah dan data/kelas yang digunakan sangat aman karena akan muncul pemberitahuan sebagai bentuk keamanan dari aplikasi Edmodo. Dalam penggunaan Edmodo ini terdapat beberapa Langkah-langkah diantaranya adalah: pertama, akses Edmodo dengan cara mendaftar/*log in* dengan menggunakan *e-mail* pribadi, kedua bergabung dengan kelas yang dituju. Akses *log in* sebagai langkah awal untuk dapat mengakses soal dan ringkasan materi dari pendidik.

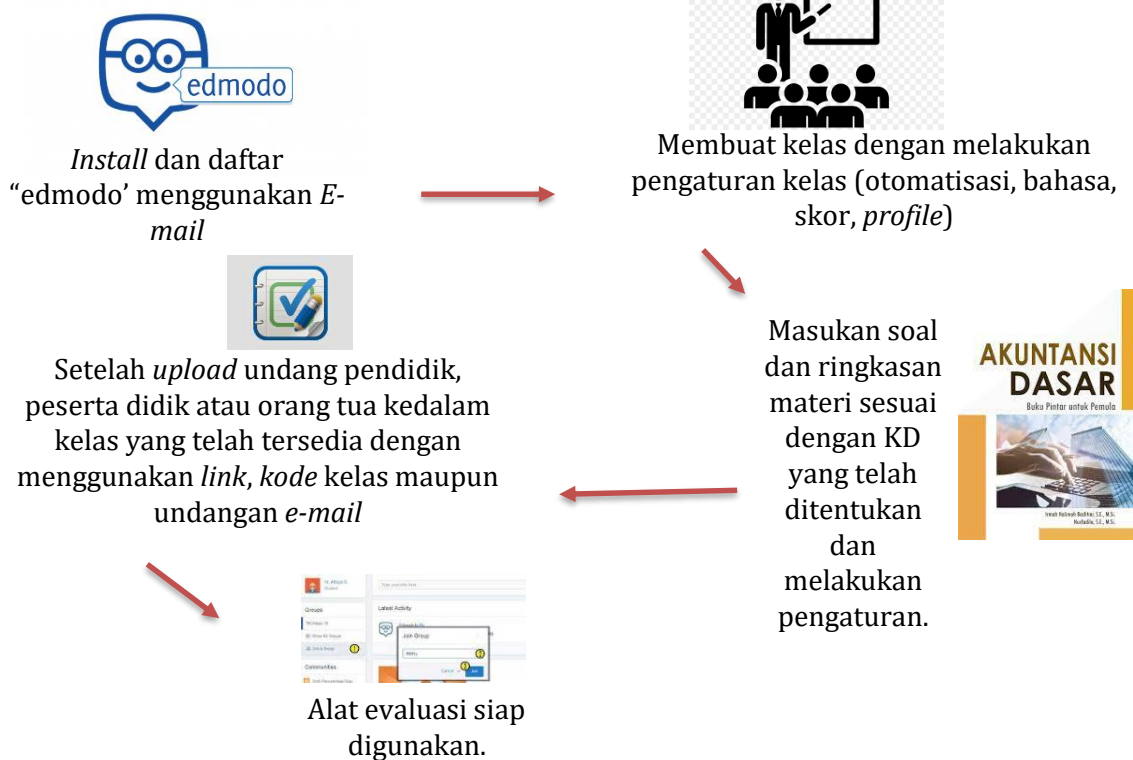
Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan atau *develop*, di tahap ini peneliti membuat alat evaluasi yang kemudian akan ditelaah oleh ahli dan diberikan saran terhadap alat evaluasi. Hasil telaah ahli materi menyatakan bahwa materi yang disajikan sudah lengkap, sesuai dengan perkembangan ilmu serta sesuai dengan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Berdasarkan hasil telaah ahli evaluasi menyatakan bahwa penggunaan soal evaluasi dalam alat evaluasi sudah sesuai

dengan tingkat perkembangan peserta didik serta mendorong untuk berpikir kritis dan dapat digunakan sebagai alat untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik. Untuk hasil ahli media menyatakan kesesuaian bahan ajar dengan perkembangan IPTEK, serta penyajian animasi dan desain *layout* menarik dan sesuai dengan sasaran.

Kemudian akan dilakukan perbaikan sesuai dengan data telaah dari para ahli yang dan selanjutnya akan dinilai validitas atau kelayakan bahan ajar oleh para ahli. Setelah dilakukannya validitas, peneliti akan menganalisis hasil yang kemudian diinterpretasikan kedalam prosentase. Sesudah bahan ajar selesai diperbaiki dan divalidasi, kemudian diuji coba guna mengukur kelayakan serta tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Pengujian ini dilakukan kepada 20 peserta didik Akuntansi dan Keuangan Lembaga kelas X SMK Ketintang Surabaya.



Gambar 1.
Tampilan Alat Evaluasi Berbasis Edmodo



Gambar 2.

Alur Sistematika Aplikasi

Pengembangan Alat Evaluasi

Pengembangan alat evaluasi virtual berbasis Edmodo ini memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran khususnya sebagai alat evaluasi yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh kemudahan dalam proses belajar mengajar, Menurut penelitian Dharmawati (2017) Edmodo adalah *platform* yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran kelas sendiri dengan aman. Maka dalam hal ini Edmodo dikembangkan peneliti berdasarkan penolakan kelas dan memiliki akses yang komprehensif sebagai *course management system* dan memiliki akses yang cepat, mudah penggunaannya, dan memiliki banyak fitur.

Pada proses pengembangan peneliti memulai dengan membuat *platform* Edmodo dan membuat beberapa setting otomatis sehingga pendidik dan peserta didik dapat langsung menggunakan alat evaluasi ini dengan mudah cepat dan tepat. Dalam hal ini *setting* kemudahan yang terdapat di alat evaluasi ini adalah penilaian secara otomatis (skor), grafik hasil penilaian, persentase dari pada nilai peserta didik dan absensi secara otomatis tidak hanya itu fitur yang diberikan juga memberikan tampilan yang menarik yang menyerupai dengan *facebook* sehingga dalam penggunaannya alat evaluasi virtual berbasis Edmodo ini sangat mudah dimengerti oleh berbagai kalangan dan memiliki otomatisasi yang baik sehingga pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran seperti halnya dalam

pengulasan materi dapat berjalan dengan cepat, tepat dan lebih efektif (Puspitasari et al., 2018).

Kelayakan Alat Evaluasi

Dari segi kelayakan alat evaluasi ini menggunakan penskoran menggunakan skala *likert* yang diadaptasi dari Tiagarajan (Linkert et al., 1932) yang memiliki reliabilitas yang relatif tinggi, dari segi kelayakan alat evaluasi, alat evaluasi virtual berbasis Edmodo ini mendapatkan kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 87,5% sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa alat evaluasi virtual berbasis Edmodo ini memenuhi uji coba kriteria produk baik dari para ahli dosen maupun guru di Ketintang Surabaya dan dapat diakses walaupun berada pada jarak, waktu dan tempat yang berbeda.

Dari segi kelayakan alat evaluasi dari ahli media dari Fakultas Ilmu Pendidikan, Ibu Citra F, K., S.Pd, M.Pd mendapatkan persentase 87,5% dengan kriteria sangat layak karena telah mencantumkan fitur yang menarik dan mudah dipahami. Dari ahli soal evaluasi salah satu dosen Fakultas Ekonomi Dr. Lukman Hakim, S.Pd. S.E., M.SA mendapatkan rata-rata 87,5% dengan kriteria sangat layak karena memenuhi syarat-syarat *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Soal-soal evaluasi digunakan pengukur tingkat pengetahuan/pemahaman peserta didik terhadap objek yang dijelaskan oleh pendidik. Latihan soal-soal juga bertujuan untuk memperkenalkan dan membiasakan peserta didik untuk menghadapi soal mengenai suatu objek yang dijelaskan oleh pendidik, dimana mereka akan dihadapkan langsung mengenai materi tersebut. Tidak hanya itu sistem yang disediakan di alat evaluasi ini juga dilengkapi dengan hasil penilaian dari jawaban/skor, waktu pengerjaan, grafik nilai, persentase nilai dalam kelas, absensi otomatis dan bahkan pemberian nilai peserta didik secara tersistem. Kelayakan penilaian ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen dari Fakultas Ekonomi yang kompeten dalam bidang akuntansi dan satu guru pengajar dari SMK Ketintang Surabaya Ibu Ayu Prastiwi S,Pd dan memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase rata-rata 86,25%. Hal ini dikarenakan materi yang terdapat dalam Edmodo memiliki memeuhi standar kompetensi kelulusan dan indikator pencapaian yang cukup baik.

Berikut rekapitulasi hasil validasi kelayakan alat evaluasi virtual berbasis Edmodo:

Tabel 3.
Hasil Validasi Ahli

No	Komponen	Aspek	Persentase	Rata-rata Persentase
1.	Media	Kualitas isi dan tampilan	86%	87,5%
		Kualitas Instruksional	88,5%	
		Kualitas Teknik	88%	
2.	Evaluasi Soal	Kualitas isi dan tujuan	85%	87,5%
		Kualitas Instruksional	89%	
		Kualitas Teknik	87%	

No	Komponen	Aspek	Persentase	Rata-rata Persentase
3.	Materi	Kualitas isi dan tujuan	89%	86,25%
		Kualitas Instruksional	80%	
		Kualitas Teknik	89,75%	
Rata-rata				86,87 % "sangat layak"

Sumber: diolah peneliti (2021)

Hasil Peserta Didik

Tabel 4.

Hasil Analisis Respon Peserta Didik

No	Aspek	Persentase
1.	Isi dan tujuan	81,42%
2.	Instruksional	90,00%
3.	Teknis	86,66%
Rata-rata		84,16 % (sangat dipahami)

Sumber: diolah peneliti (2021)

Respon peserta didik dari data yang diambil peneliti mendapatkan responden interpretasi respon sebesar 84,16% yang berasal dari penilaian hasil validasi ahli dosen dan pendidik SMK Ketintang Surabaya sehingga dalam hal ini menunjukkan bahwa pesera didik sangat memahami serta menyukai penggunaan edmodo sebagai alat evaluasi virtual.

PEMBAHASAN

Edmodo memiliki manfaat yang sangat luas bagi dunia Pendidikan, Edmodo dapat digunakan sebagai jaringan sosial antara pendidik, siswa maupun orang tua dan terbukti dapat membantu jutaan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, apalagi aplikasi Edmodo didukung oleh fitur canggih yang dapat memudahkan pembelajaran lebih efektif, efisien dan terorganisasi. Hal ini sesuai dengan (Rahman, 2018) penggunaan Edmodo dapat digunakan sebagai sarana/ media pembelajaran, sehingga dengan adanya alat evaluasi virtual berbasis Edmodo dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran *online* tanpa harus bertemu langsung mudah dijangkau dan berdaya guna. Dengan demikian penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Edmodo dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang nantinya akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik, kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

Dari hasil penelitian ini dan didukung oleh pendapat para ahli serta penelitian terdahulu tampak bahwa pentingnya alat evaluasi (media) yang memunculkan sikap yang baik untuk mau belajar, serta karena ada tujuan hendak dicapai oleh peserta didik tersebut yang salah satunya adalah hasil belajar, dijelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media evaluasi berbasis Edmodo

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK Ketintang Surabaya. Dari keseluruhan pembahasan di atas implikasi yang harus dilakukan oleh sekolah adalah lebih memperhatikan segala sesuatu yang dapat memengaruhi proses belajar hingga hasil belajar yang akan diraih, dan tidak menutup kemungkinan salah satunya adalah menciptakan inovasi-inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi terutama di lingkungan kerja karena memang siswa-siswa SMK dipersiapkan untuk terjun langsung ke dunia kerja.

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Laili & Rohayati (2018) yang berjudul “pengembangan bahan ajar elektronik berbasis android dengan pendekatan saintifik pada mata pelajaran perbankan dasar di SMK Negeri 2 Kediri” untuk menghasilkan media pembelajaran dengan mudah serta cepat di akses peserta didik di era industri 4.0 semua peserta didik memiliki *smartphone android* jadi peneliti diharapkan peserta didik dapat menggunakan sumber belajar digital evaluasi soal-soal, menggunakan metode *research development* dari Borg & Gall yang meliputi 5 langkah utama yaitu: analisis, mengembangkan produk awal, validasi akhir dan revisi, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Penelitian juga pernah dilakukan oleh Prakoso & Rohmawati (2019) berjudul “Pengembangan Media Evaluasi Berbasis Aplikasi *Excel to Whatsapp*” dengan mengacu pada model 4D dari Thiagarajan dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media evaluasi yang digunakan. Media evaluasi secara umum yang dibuat memenuhi kriteria uji coba produk kepada ahli media, kepada peserta didik dan guru mata pelajaran SMKN 1 Probolinggo dapat berjalan lancar meski berjarak berjauhan dimanapun akses media sangat mudah digunakan. Dari segi kelayakan evaluasi, media evaluasi ini memperoleh skor penilaian prosentase 87,5% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut dikarenakan soal-soal evaluasi berhubungan dengan standar kompetensi sudah memenuhi syarat-syarat kriteria pembuatan materi sesuai dengan penyajian latihan soal evaluasi secara *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. Latihan soal evaluasi ini digunakan untuk mengukur tingkatan peserta didik memahami materi tersebut, serta membiasakan peserta didik kepada suatu soal-soal untuk memahami materi dihadapkan langsung dengan sebuah permasalahan dan melatih untuk peserta didik berpikir kritis siswa. *Higher Order Thinking Skill* mencakup kemampuan berpikir kreatif dan kritis sehingga peserta didik memiliki kemampuan berargumentasi dan mengambil keputusan.

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini bahwa penelitian ini dikembangkan dengan tahap 4D menurut Thiagarajan, yang meliputi beberapa tahap pengembangan. Yaitu pengertian, pembuatan, pengembangan dan penyebaran. Berdasarkan hasil pengembangan produk media evaluasi ini menunjukkan penilaian para dengan kriteria “sangat layak”, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya alat evaluasi virtual berbasis Edmodo ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil respon interpretasi memperoleh hasil pemahaman peserta didik dan dikatakan “sangat memahami” alat evaluasi tersebut, dan mengerti serta menyukai alat evaluasi virtual berbasis Edmodo karena terkesan mudah sehingga membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas quis dan evaluasi, tanpa harus menunggu jadwal tatap muka dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dan banyak memberi manfaat dalam pengembangan media Evaluasi serta dapat memeberikan ruang diskusi secara nyata.

Penggunaan Edmodo sebagai alat evaluasi memberikan dampak positif terhadap dunia Pendidikan khususnya pembelajaran dimana pendidik dan peserta didik dapat mengakses informasi dengan menggunakan internet sehingga memperluas media berfikir pada peserta didik maupun peserta didik, penilaian hasil pembelajaran peserta didik menjadi lebih singkat, tepat dan efisien akan tetapi dampak lain yang didapat dari menggunakan Edmodo sebagai alat evaluasi kurangnya interaksi tatap muka secara langsung antara pendidik dan peserta didik sehingga Kesehatan dan perkembangan mental akan menurun.

Saran terhadap penelitian selanjutnya yang menggunakan metode dari Thiagarajan dapat dilakukan sampai tahap penyebaran dan dapat mengembangkan alat evaluasi yang disertai dengan beberapa model seperti: uraian dan *essay*, yang lebih memperhatikan soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan mengikuti komposisi kurva, aplikasi lebih bervariasi, lebih menarik serta mengedepankan pemanfaatan teknologi yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Lailatul, & Rohayati, S. 2018. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 6(1).
- Andinisari, & Hakim, L. 2017. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah Kelas XI Semester II. *Jurnal pendidikan ekonomi Unesa*.
- Arikunto, S. 2010. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- A. Purcell Melisa. 2012. *The Net Worked Library A Guide for the Educational Use of Social Networking Sites*. Georgia Southem: ABC-CLIO.
- Asrar, dkk. 2014. Media Pembelajaran. Medan: Perdana Publisher.

- Budiaji, W. 2013. Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127-133. <http://umbidharma.org/jipp>.
- Candra Rolisca, Rendik Uji, and Bety Nur Achadiyah. 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).
- Dharmawati. 2017. Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo dalam Pembelajaran English for Business QUERY. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 43-49.
- Hanum, N. S. 2013. Keefetifan E-learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90-102. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>.
- Laili, Y. N. & Rohayati, S. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Dengan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar Di SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK) Universitas Negeri Surabaya*, 6(3), 255-262.
- Linkert, R., Guttman, S., Guttman, L., & Guttman, S. 1932. *Skala linkert*.
- Nasional, U. S. P. 1982. Introduction and Aim of the Study. *Acta Pædiatrica*, 71, 6-6. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Oktaviani, A., Siswandari, & Muchsini, B. 2019. Keefektifan Penerapan E-Learning Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 5(2), 75-87.
- Prakoso, F. A. & Rohmawati. 2019. Pengembangan Media Evaluasi Berbasis Aplikasi Excel to Whatsapp. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 30(2), 61-69.
- Puspitasari, E. D. T., Surjono, H. D., & Minghat, A. D. 2018. Utilizing Web Based Learning As 21st Century Learning Media for Vocational Education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 157-160. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.33.23522>

- Rahman, J. 2018. Minat Siswa Menggunakan E-Learning Edmodo pada Proses Belajar Mengajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sinaga, Risma Margaretha, Trisnaningsih Trisnaningsih, Pujiati Pujiati, & Didi Sudarmansyah. 2019. Development of Learning Media Based on Mobil Learning Application. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 9(1), 50–58.
- Singgih & Meini Sumbawati. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Konsep Dasar Sistem Komunikasi Data Sinyal Digital Melalui Media Kabel Fiber dan Frekuensi Radio Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2).
- Sofa. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. 151: 10–17.
- Suryanto, Agus, Diah Ayu Kusumawati, & Ibrahim M. H. Sanhoury. 2018. Development of Augmented Reality Technology Based Learning Media of Lathe Machines. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(1), 32–38.
- Undang Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003
- Ulya, Ahmad Iqbalul. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4D Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Usman, BV. 2016. E-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Pada Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Samarinda. *Jurnal EKSIS*, 12(1), 3295–3345.
- Zainal. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Menggunakan Edmodo Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Ekonomi. *Artikel Penelitian*, 08(02), 219–232.