

Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Kognitif Menggunakan iSpring Suite pada Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X Akuntansi SMKN 1 Kemlagi

Netty Elliya Husna ^{1*}, Vivi Pratiwi ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* nettyelliya26@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran yang kurang optimal dalam aspek pemahaman dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran kognitif menggunakan *iSpring Suite* pada mata pelajaran Etika Profesi kelas X Akuntansi di SMKN 1 Kemlagi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli evaluasi dan ahli grafis untuk menilai kelayakan, serta implementasi pada siswa kelas X Akuntansi SMKN 1 Kemlagi digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap alat evaluasi yang dikembangkan. Instrumen penelitian mencakup lembar telaah para ahli yang dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh saran masukan, lembar validasi para ahli dan lembar respon peserta didik yang dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui kelayakan alat evaluasi yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan dinyatakan valid oleh ahli, praktis digunakan oleh guru, serta mendapat respon positif dari peserta didik. Hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa siswa menunjukkan respon positif, menilai alat evaluasi ini interaktif, menarik, dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan demikian, pengembangan alat evaluasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

Keywords: Pengembangan, Evaluasi Pembelajaran Kognitif, *iSpring Suite*, Pembelajaran Etika Profesi

Pendahuluan

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, tuntutan untuk terus beradaptasi dengan cepat sangat diperlukan di berbagai aspek salah satunya dunia pendidikan (Az-Zahra et al, 2024). Teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga digunakan dalam proses evaluasi guna mengetahui sejauh mana kompetensi peserta didik telah tercapai (Purnamasari et al, 2015). Proses pembelajaran tidak terlepas dari evaluasi, karena keduanya saling melengkapi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Astuti et al, 2020). Evaluasi yang efektif diperlukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, terutama pada aspek kognitif (Hala et al, 2023). Namun, praktik evaluasi yang konvensional sering kali menghadapi tantangan, seperti kurangnya variasi dalam metode evaluasi, rendahnya interaktivitas, dan keterbatasan penggunaan teknologi. Keadaan tersebut dapat mengurangi semangat belajar siswa dan memengaruhi ketepatan dalam menilai capaian pembelajaran (Dinia et al, 2024). Proses evaluasi, diperlukan alat evaluasi untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Alat evaluasi adalah alat untuk

<https://doi.org/10.30605/jsqp.8.2.2025.6528>

mengukur hasil belajar peserta didik baik tulisan maupun lisan (Budiono et al, 2020). Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, kegiatan penilaian disusun dan dilakukan berbasis teknologi (Farman et al, 2021). Penilaian berbasis teknologi dapat memudahkan dan memberi inovasi dalam mengakses informasi. Adanya sistem pengolahan data hasil penilaian dengan menggunakan teknologi akan memudahkan guru dalam mengelola data hasil evaluasi (Az-Zahra et al, 2024).

Faktanya, alat evaluasi yang digunakan dalam melakukan ulangan harian adalah dengan menggunakan kertas dengan pengkoreksian manual (konvensional) karena guru merasa lebih familiar dengan alat evaluasi tersebut. Evaluasi yang dilakukan dengan memberikan kuis ataupun latihan soal berbentuk esai maupun pilihan ganda dengan media kertas terkesan membosankan bagi peserta didik (Aisyah, 2024). Sedangkan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMKN 1 Kemlagi pada kelas X Akuntansi, diketahui bahwa proses pembelajaran telah menggunakan kurikulum merdeka, serta didukung oleh fasilitas jaringan Wi-Fi yang memadai. Seluruh peserta didik juga memiliki *smartphone*/HP yang canggih untuk menunjang proses pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi digital, namun sangat disayangkan penggunaan teknologi untuk evaluasi masih belum optimal. Disisi lain, peserta didik lebih tertarik dan antusias ketika guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan *website*, begitupun halnya dengan pelaksanaan evaluasi. Dengan kondisi tersebut, penting bagi guru untuk memilih dan menerapkan bentuk evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Aswirna, 2021).

Salah satu media evaluasi berbasis teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah *iSpring Suite*. *iSpring Suite* sebagai salah satu solusi inovatif untuk mendukung proses evaluasi yang lebih interaktif dan menarik (Khotimah, 2019). *iSpring Suite* adalah *software* untuk mengkonversi file presentasi yang terintegrasi dengan *powerpoint*. Perangkat lunak ini menawarkan berbagai fitur, seperti pembuatan kuis interaktif, simulasi, dan multimedia yang memungkinkan terciptanya pengalaman evaluasi berbasis teknologi (Firdha et al, 2022). Pemanfaatan multimedia interaktif dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang dibutuhkan terutama jika dilengkapi dengan soal-soal latihan yang disertai umpan balik. Penggunaan *iSpring Suite* juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan literasi digital dan keterampilan teknologi (Sakdiah et al, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penggunaan *iSpring Suite* terbukti memberikan manfaat yang signifikan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Berdasarkan penelitian, mendapat respon sangat baik dari siswa, dengan persentase kelayakan mencapai 90,6% (Sulistiyorini et al, 2022). Hal serupa ditemukan dalam penelitian, di mana memperoleh penilaian layak dari siswa dengan persentase sebesar 83,3% (Ramadhanti et al, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan alat evaluasi pembelajaran kognitif berbasis *iSpring Suite* yang sesuai dengan mata pelajaran Etika Profesi; (2) menguji kelayakan alat evaluasi tersebut melalui validasi ahli dan uji coba terbatas; serta (3) mengetahui respon peserta didik terhadap alat evaluasi yang dikembangkan. Penelitian ini juga menawarkan kebaruan berupa penerapan *iSpring Suite* dalam konteks SMK Akuntansi serta mengedepankan penggunaan soal-soal HOTS yang terintegrasi digital.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan model ini didasarkan pada kemampuan

dalam memberikan alur pengembangan yang sistematis dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Tahapan pada penelitian ini diantaranya (1) Tahap Analisis dilakukan dengan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Informasi awal yang dibutuhkan yaitu kebutuhan untuk pengembangan alat evaluasi kognitif. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perlu dikembangkannya alat evaluasi kognitif berbasis *iSpring Suite*. (2) Tahap desain yaitu membuat rancangan dari produk dengan beberapa unsur yang diperlukan dalam proses perancangan. Tahap ini memiliki tujuan untuk mempermudah perancangan produk yang akan dikembangkan. (3) Tahap Pengembangan mulai dari pembuatan produk yang menghasilkan Prototipe I, selanjutnya dilakukan telaah oleh ahli evaluasi dan ahli grafis untuk memperoleh saran dan masukan, setelah itu akan direvisi dan menghasilkan Prototipe II yang siap divalidasi. Setelah produk divalidasi oleh para ahli akan dilakukan analisis data sehingga menghasilkan Prototipe III yang siap diuji cobakan. Uji coba dilakukan pada 10 peserta didik untuk mengetahui saran masukan serta data untuk dilakukan analisis kualitas butir soal. Selanjutnya, hasil uji coba terbatas akan direvisi dan dianalisis untuk menghasilkan produk akhir yang siap diimplementasikan. (4) Tahap Implementasi akan dilakukan penerapan produk alat evaluasi pengembangan pada kelas X AKL 3 dengan jumlah 36 peserta didik. Penerapan pada 36 peserta didik tersebut berbeda dengan peserta didik pada uji coba terbatas. Pada tahap ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik selaku pengguna produk yang dikembangkan. (5) Tahap Evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ini. Tahapan ini digunakan untuk menilai apakah produk yang telah dibuat dapat layak digunakan atau tidak. Proses penerapan tahap evaluasi melibatkan analisis jawaban kuesioner dari validator ahli serta analisis hasil respon peserta didik. Sehingga, akan diperoleh produk akhir, alat evaluasi kognitif berbasis *iSpring Suite* yang siap digunakan

Subjek penelitian mencakup ahli grafis dan ahli evaluasi, serta peserta didik kelas X Akuntansi di SMKN 1 Kemlagi. Instrumen pengumpulan data berupa angket terbuka yaitu lembar telaah ahli evaluasi dan ahli grafis yang bertujuan untuk memperoleh saran masukan atas produk yang dikembangkan. Selain itu, terdapat angket tertutup yaitu lembar validasi ahli evaluasi, lembar validasi ahli grafis, dan Angket respon peserta didik yang bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil data yang telah dikumpulkan kemudian digunakan untuk dianalisis untuk menghasilkan pendapat serta penilaian produk yang telah dikembangkan. Data angket yang akan dianalisis yaitu (1) Angket telaah ahli grafis dan ahli evaluasi akan dianalisis secara kuantitatif dengan tujuan untuk memperoleh masukan guna meminimalisir kekurangan produk yang telah dikembangkan. (2) Angket validasi oleh ahli grafis dan ahli evaluasi akan dianalisis secara kuantitatif berdasarkan skala likert.

Hasil

Tahap Analisis

Pada tahap analisis, data dan informasi dikumpulkan serta dianalisis guna menyusun langkah-langkah pengembangan selanjutnya terhadap alat evaluasi pembelajaran yang sedang dirancang (Rosidin et al, 2023). Terdapat 3 proses pada tahap analisis. Analisis masalah memiliki tujuan untuk melihat permasalahan yang digunakan sebagai landasan dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi terkait proses evaluasi ditemukan bahwa pengaplikasian alat evaluasi dengan menggunakan bantuan komputer atau disebut CBT (*Computer Based Test*) masih terbatas hanya ketika ujian akhir semester. Selain pelaksanaan ujian akhir semester, guru biasanya memberikan latihan soal menggunakan cara konvensional, seperti menuliskan soal di papan tulis atau mengirim soal ke grup *WhatsApp*. Peserta didik

kemudian diminta menuliskan jawabannya di selembar kertas untuk dikumpulkan. Sehingga pelaksanaan evaluasi belum memanfaatkan *wifi*, LCD, dan proyektor sebagai sarana dan prasarana pendukung proses evaluasi secara maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pelaksanaan evaluasi tersebut. Analisis kebutuhan ini, melibatkan guru etika profesi kelas X Akuntansi di SMKN 1 Kemlagi. Hal ini dilaksanakan guna memperkenalkan alat evaluasi pembelajaran *iSpring Suite* sekaligus menyesuaikan materi pelajaran yang mengalami kesulitan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran (Meika et al, 2024). Hasil akhir diperoleh bahwa guru pengampu setuju dengan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *iSpring Suite* pada mata pelajaran Etika Profesi materi peluang kerja akuntansi. Dan yang terakhir yaitu perumusan tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan latihan soal.

Tahap Desain

Tahap desain meliputi tahap pra-produksi dan penyusunan konsep awal alat evaluasi (Hengki et al, 2022). Tahap pra-produksi dimulai dari perancangan latihan soal yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran etika profesi. Tahap merancang konsep alat evaluasi mencakup ilustrasi tokoh, desain background, warna, dan komponen pendukung lainnya yang dipakai dalam pengembangan alat evaluasi.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan realisasi produk sesuai dengan apa yang di desain sebelumnya. Tahap awal pembuatan alat evaluasi disesuaikan dengan rancangan awal pada tahap desain hingga menghasilkan Prototipe I. Setelah Prototipe I selesai dibuat, untuk selanjutnya yaitu siap untuk ditelaah oleh ahli evaluasi dan ahli grafis. Hasil telaah ahli berisi saran masukan untuk kemudian dilakukan perbaikan pada alat evaluasi yang dikembangkan. Setelah dilakukan revisi, diperoleh Prototipe II yang siap divalidasi oleh para ahli.

Validasi Ahli Evaluasi

Table 1. Validasi Ahli Evaluasi

	Aspek	Skor	Kategori
1	Konstruksi	93%	Sangat Layak
2	Bahasa	95%	Sangat Layak
Total		93%	Sangat Layak

Hasil akhir sebesar 93%, alat evaluasi yang dikembangkan dinyatakan dalam kategori “sangat layak”. Capaian ini menunjukkan bahwa aspek kognitif dalam penyusunan soal seperti kejelasan pokok soal, pilihan jawaban sesuai, dan penghindaran kalimat negatif ganda telah dipenuhi. Maka dari itu, alat evaluasi berbasis *iSpring Suite* dinyatakan layak dan siap untuk diuji coba.

Validasi Ahli Grafis

Table 2. Validasi Ahli Grafis

	Aspek	Skor	Kategori
1	Kegrafisan	98%	Sangat Layak
Total		98%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan hasil akhir sebesar 98% dengan kategori “sangat layak”. Prosentase 98% mencakup aspek kegrafisan yang meliputi pilihan font mudah dibaca, tidak menggunakan kombinasi huruf terlalu banyak, kejelasan tombol navigasi, kemudahan dalam pengoperasian, dan lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi menggunakan *iSpring Suite* termasuk kategori “sangat layak” dan siap diuji cobakan.

Analisis Butir Soal

Berdasarkan hasil analisis kualitas butir soal, dari 40 butir soal terdapat 9 butir soal yang harus dibuang karena tidak memenuhi kriteria soal yang baik. Oleh karena itu, soal yang layak untuk digunakan sejumlah 31 butir soal. Hasil tes kualitas pengecoh dapat diketahui bahwa secara keseluruhan pengecoh soal sudah cukup berfungsi dengan baik. Berikut merupakan hasil uji kualitas butir soal menggunakan anates.

Table 3. Hasil Analisis Uji Kualitas Butir Soal

Soal	Validitas	Reliabilitas	Kesukaran	Daya Beda	Keterangan
1	0,107 (tidak valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,70 (sedang)	0,33 (baik)	Dibuang
2	0,386 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,50 (sedang)	0,33 (baik)	Dipakai
3	-0,013 (tidak valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,50 (sedang)	0,00 (kurang baik)	Dibuang
4	0,502 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,30 (sukar)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
5	0,337 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,40 (sedang)	0,33 (baik)	Dipakai
6	0,546 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,50 (sedang)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
7	0,706 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,30 (sukar)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
8	0,572 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,20 (sukar)	0,33 (baik)	Dipakai
9	0,492 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,50 (sedang)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
10	0,359 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,80 (mudah)	0,33 (baik)	Dipakai
11	0,273 (tidak valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,20 (sukar)	0,33 (baik)	Dibuang
12	0,315 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,60 (sedang)	0,33 (baik)	Dipakai
13	0,412 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,50 (sedang)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
14	0,098 (tidak valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,60 (sedang)	0,00 (kurang baik)	Dibuang
15	0,340 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,70 (sedang)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
16	0,554 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,40 (sedang)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
17	0,473 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,30 (sukar)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
18	0,526 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,80 (mudah)	0,33 (baik)	Dipakai
19	0,369 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,60 (sedang)	0,33 (baik)	Dipakai
20	0,822 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,30 (sukar)	1,00 (sangat baik)	Dipakai
21	0,445 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,40 (sedang)	0,33 (baik)	Dipakai
22	0,539 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,20 (sukar)	0,33 (baik)	Dipakai
23	0,466 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,50 (sedang)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
24	0,444 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,30 (sukar)	0,33 (baik)	Dipakai
25	0,543 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,70 (sedang)	0,33 (baik)	Dipakai
26	0,038 (tidak valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,40 (sedang)	0,00 (kurang baik)	Dibuang
27	0,572 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,20 (sukar)	0,33 (baik)	Dipakai
28	0,478 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,60 (sedang)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
29	0,822 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,30 (sukar)	1,00 (sangat baik)	Dipakai
30	0,412 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,50 (sedang)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
31	0,364 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,40 (sedang)	0,33 (baik)	Dipakai
32	0,255 (tidak valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,40 (sedang)	0,00 (kurang baik)	Dibuang
33	0,822 (sangat valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,30 (sukar)	1,00 (sangat baik)	Dipakai
34	0,333 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,50 (sedang)	0,33 (baik)	Dipakai
35	0,065 (tidak valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,40 (sedang)	0,00 (kurang baik)	Dibuang
36	0,359 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,50 (sedang)	0,33 (baik)	Dipakai
37	0,328 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,30 (sukar)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
38	0,386 (valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,50 (sedang)	0,67 (sangat baik)	Dipakai
39	0,228 (tidak valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,40 (sedang)	0,33 (baik)	Dibuang
40	0,092 (tidak valid)	0,90 (sangat tinggi)	0,40 (sedang)	0,00 (kurang baik)	Dibuang

Hasil analisis pada Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 40 butir soal, sebagian besar berkualitas baik dan layak digunakan, dengan reliabilitas sangat tinggi (0,90). Variasi tingkat kesukaran mencakup kategori mudah, sedang, hingga sukar, serta mayoritas memiliki daya pembeda baik–sangat baik. Namun, terdapat 9 soal yang tidak valid (nomor 1, 3, 11, 14, 26, 32,

35, 39, dan 40) sehingga harus dibuang. Dengan demikian, instrumen tes secara keseluruhan dapat dinyatakan layak digunakan.

Tahap Implementasi

Penerapan Alat evaluasi dilakukan di kelas X AKL 3 dengan jumlah 36 siswa. Tujuan dari pelaksanaan ini adalah untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap alat evaluasi yang telah dikembangkan.

Table 4. Hasil Respon Peserta Didik

	Aspek	Skor	Kategori
1	Tampilan	93%	Sangat Layak
2	Isi	88%	Sangat Layak
3	Manfaat	92%	Sangat Layak
	Hasil Rata-Rata	91%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4, hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa aspek tampilan memperoleh skor 93%, aspek isi 88%, dan aspek manfaat 92%, yang semuanya berada pada kategori sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian peserta didik terhadap instrumen adalah 91% dengan kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan diterima dengan sangat baik oleh peserta didik.

Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi ini telah dilaksanakan sejak tahap awal analisis masalah hingga mejadi produk yang siap diimplementasikan. Tahap evaluasi ini dilaksanakan untuk melihat apakah alat evaluasi yang dikembangkan telah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran kognitif berbasis *iSpring Suite* pada mata Pelajaran Etika Profesi yang dinyatakan layak, serta untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap alat evaluasi tersebut. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa akan media evaluasi yang interaktif dan mampu mendukung pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *iSpring Suite* telah sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Serangkaian proses tersebut digunakan untuk memperoleh data dan informasi untuk mendukung pengembangan alat evaluasi yang dilakukan.

Tahap pertama yaitu tahap analisis yang terdiri dari tahap analisis masalah, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi lebih lanjut diketahui bahwa SMKN 1 Kemlagi telah menggunakan kurikulum merdeka. Dalam proses pembelajaran juga telah dilengkapi sarana prasarana seperti wifi, komputer, LCD, dan proyektor dengan kondisi layak digunakan. Namun dalam pengimplementasian dalam proses evaluasi hanya terbatas ketika ujian akhir. Pada pelaksanaan latihan soal, guru masih memanfaatkan kertas atau sering disebut papper based test. Guru menuliskan soal dipapan tulis atau membagikan soal melalui grub whatsapp kemudian peserta didik menjawab di lembar kertas dengan jawaban yang cenderung banyak untuk kemudian dikumpulkan dan dikoreksi. Hal ini membuat guru lebih lama dalam pengoreksian serta peserta didik sering kali mengeluh dan merasa bosan untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Hasil analisis kebutuhan yang diperlukan peserta didik kelas X SMKN 1 Kemlagi, peserta didik memerlukan alat evaluasi yang interaktif dan dapat membantu mereka dalam memahami lebih lanjut mengenai pembelajaran

yang telah diberikan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh peserta didik, maka dibuat alat evaluasi pembelajaran menggunakan *iSpring Suite*. *iSpring Suite* merupakan software yang terintegrasi dengan powerpoint yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan kuis dengan beragam fitur yang dapat menunjang kegiatan evaluasi (Fitriani et al, 2024).

Tahap desain dilaksanakan untuk memudahkan dalam pembuatan alat evaluasi yang akan dikembangkan. Produk yang dihasilkan berupa alat evaluasi pembelajaran kognitif menggunakan *iSpring Suite* pada mata pelajaran etika profesi. Bentuk tes berupa pilihan ganda dengan soal HOTS. Terdapat keunggulan dalam fitur *iSpring Suite* ini diantaranya adanya fitur audio dan video untuk membuat soal terlihat lebih menarik, fitur penskoran otomatis yang dapat membantu guru dalam mengefisienkan waktu pengkoreksian (Rindy Ayu Angelia et al., 2024). Selanjutnya, tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan terdapat proses pembuatan produk alat evaluasi menggunakan *iSpring Suite* dan menghasilkan Prototipe I yang kemudian direvisi berdasarkan saran masukan dari penelaah ahli evaluasi dan ahli grafis. Saran masukan tersebut bertujuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan yakni alat evaluasi pembelajaran kognitif menggunakan *iSpring Suite*. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang menyatakan tahap pengembangan yang baik akan menciptakan hasil yang baik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Novita Sari D & Pratiwi V, 2023). Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan soal yang telah divalidasi oleh para ahli agar soal yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Setelah dilakukan validasi oleh para ahli akan dilakukan uji coba. Produk akan di uji cobakan pada kelas XAKL1 dan AKL2 dengan jumlah seluruhnya 10 peserta didik.

Tahap implementasi dilakukan penerapan pada kelas X AKL3 dengan jumlah 36 peserta didik. Pada tahap ini dilakukan untuk memperoleh respon peserta didik terkait alat evaluasi yang dikembangkan. Peserta didik diberikan angket respon dalam penggunaan alat evaluasi menggunakan *iSpring Suite*. Rata-rata hasil angket respon peserta didik menyatakan hasil sangat layak. Dan terakhir tahap evaluasi, tahap evaluasi sebenarnya tidak dilakukan ketika diakhir saja, namun telah dilakukan mulai tahap awal proses pembuatan media dengan adanya saran masukan para ahli hingga produk diuji cobakan apakah telah sesuai dengan harapan atau tidak. Selanjutnya, merevisi produk akhir dan hasil produk setelah dilakukan analisis butir soal menggunakan program anates. Akan dipilih 31 soal terbaik yang akan digunakan dan membuang 9 soal lainnya. Kelayakan alat evaluasi menggunakan *iSpring Suite* dilihat dari hasil validasi ahli evaluasi dan ahli grafis (Phafiandita et al, 2021). Hasil kelayakan ahli evaluasi diperoleh 93% dengan kategori “sangat layak”. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa *iSpring Suite* memenuhi kriteria kelayakan sekaligus meningkatkan mutu evaluasi pembelajaran (Fitriani et al, 2024). Berdasarkan validasi ahli grafis dalam pengembangan alat evaluasi kognitif di kelas X Akuntansi SMKN 1 Kemlagi, diperoleh hasil sebesar 98% dan dikategorikan “sangat layak”. Artinya, desain visual alat evaluasi telah memenuhi standar grafis seperti kemudahan membaca *font*, penempatan elemen secara konsisten, dan kejelasan fitur navigasi. Hal ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa dalam aspek kegrafisan dengan pemilihan *font* dan komposisi warna yang tepat dapat memudahkan keterbacaan soal (Ramadhanti et al, 2023).

Hasil Angket respon peserta didik dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu tampilan, isi, dan manfaat. Berdasarkan hasil aspek tampilan, isi, dan manfaat diperoleh rata-rata skor 91% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian pada aspek tampilan mencapai 93%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dalam artian, dari segi tampilan, alat evaluasi ini dinilai memiliki kejelasan soal, desain yang menarik, serta petunjuk pengerjaan yang mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian alat evaluasi menggunakan *iSpring Suite* memiliki tampilan

menarik dan petunjuk pengerjaan yang mudah dipahami dan digunakan (Farman et al, 2021). Hasil penilaian aspek isi sebesar 88% dengan kategori “sangat layak”. Dalam artian berdasarkan penilaian aspek isi sangat layak mencakup konten dalam soal mudah dipahami, bahasa yang digunakan komunikatif, dan soal membantu meningkatkan pemahaman soal. Kemudahan dalam memahami soal membuat siswa lebih cepat mengerti maksud pertanyaan, sehingga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. *iSpring Suite* menyajikan fitur umpan balik pada setiap soalnya yang dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep soal .

Penilaian terhadap aspek manfaat menunjukkan hasil sebesar 92%, yang tergolong dalam kategori “sangat layak”. Artinya, alat evaluasi yang dikembangkan dinilai dapat mendorong semangat peserta didik penggunaan alat evaluasi dapat mempermudah dalam pengerjaan soal, penggunaan alat evaluasi membuat proses evaluasi lebih efisien, dan penggunaan alat evaluasi dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal (Prakoso et al, 2020). Dengan demikian, alat evaluasi menggunakan *iSpring Suite* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi dalam mengerjakan latihan soal (Mutia et al, 2024). Hal ini dapat diartikan bahwa alat evaluasi menggunakan *iSpring Suite* sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan, hasil pembahasan telah sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa alat evaluasi menggunakan *iSpring Suite* membantu pendidik dalam menyajikan penilaian dengan meningkatkan proses evaluasi pembelajaran (Fitriani et al, 2024). Penerapan alat berbasis *iSpring Suite* dalam pembelajaran etika profesi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas X AKL 3. Peningkatan yang terjadi menunjukkan alat evaluasi menggunakan *iSpring Suite* dapat menjadi alternatif dalam peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi interaktif dalam evaluasi belajar meningkatkan motivasi peserta didik dan memperbaiki pencapaian hasil belajar secara cukup signifikan (Ardianti et al, 2022). Lebih lanjut, *iSpring Suite* memungkinkan guru untuk menyajikan soal latihan yang tidak hanya berupa teks, namun juga disertai elemen tambahan seperti gambar, audio, dan animasi (Dinia et al, 2024) Hal tersebut mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik (Ridlo, 2019).

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran kognitif berbasis *iSpring Suite* yang dikembangkan: (1) telah melalui proses pengembangan yang sistematis sesuai model ADDIE; (2) dinyatakan valid oleh ahli grafis dan ahli evaluasi; (3) mendapatkan respon sangat positif dari peserta didik; dan (4) mampu memfasilitasi evaluasi pembelajaran secara efisien, menarik, dan berbasis teknologi. Adapun saran dari penelitian ini adalah agar pengembangan alat evaluasi berbasis teknologi dapat diperluas ke mata pelajaran lain. Guru juga perlu terus meningkatkan literasi teknologi agar dapat memanfaatkan berbagai media evaluasi digital dengan optimal. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengeksplorasi pemanfaatan *iSpring Suite* dengan integrasi ke Learning Management System (LMS) agar hasil evaluasi dapat terintegrasi langsung dengan platform pembelajaran daring.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan di masa mendatang. Salah satu keterbatasan utama terletak pada ruang lingkup implementasi yang masih terbatas pada satu mata pelajaran, yaitu Etika Profesi, dan hanya dilakukan pada satu jenjang kelas, yakni kelas X Akuntansi di SMKN 1 Kemlagi. Kondisi ini menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara menyeluruh ke mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, uji coba yang dilakukan bersifat terbatas dan belum

mencakup pengujian lintas sekolah atau dalam skala besar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan mata pelajaran dan jenjang kelas dalam pengembangan serta pengujian produk. Penggunaan *iSpring Suite* juga direkomendasikan untuk diintegrasikan dengan platform *Learning Management System* (LMS), agar proses evaluasi dapat berjalan lebih terstruktur, terdokumentasi, dan terintegrasi langsung dengan sistem pembelajaran daring. Selain itu, pengembangan instrumen evaluasi ke arah level kognitif yang lebih tinggi, seperti menganalisis (C5) dan mencipta (C6), sangat penting untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat lanjut peserta didik. Penelitian mendatang juga diharapkan melakukan uji efektivitas jangka panjang untuk mengevaluasi sejauh mana alat evaluasi digital ini berdampak pada peningkatan hasil belajar, keterlibatan siswa, dan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Aisyah, S. (2024). Interactive Multimedia Development Assisted by I Spring Suite 10 Integrated SETS (Science, Environment, Technology, Society) Approach to Improve High School Students' Critical Thinking Skill. *Studies in Learning and Teaching*, 5(2), 483-492. <https://doi.org/10.46627/silet.v5i2.412>
- Ardianti, T. R., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2879-2892. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2618>
- Astuti, A. T., & Istiyono, E. (2020). Development of assessment instruments to measure problem solving skills in senior high school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1440, No. 1, p. 012063). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012063>
- Aswirna, P. (2021). Development of assessment instruments assisted by iSpring quizmaker to measure students' conceptual understanding. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jipi.vXiY.00001>
- Az-Zahra, I. B., & Rochmawati, R. (2024). Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis Kurikulum Merdeka Dengan Berbantuan Liveworksheet Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi. *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 12(2), 317-330. <http://dx.doi.org/10.24127/jp.v12i2.10872>
- Budiono, E. A., & Rochmawati, R. (2020). Pengembangan Permainan Accounting Maze Berbasis Android Sebagai Media Pengayaan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(1), 34-43. <https://doi.org/10.26740/jpak.v8n1.p34-43>
- Dinia, H. R., Lubis, C. Q., Moh. Zawawi, Umi Machmudah, Miftahul Huda, & Muhammad Hauzan Ariq Lubis. (2024). Developing Of Ispring Quiz Maker As An Evaluation Media In The Pragmatics Course. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 7(1). <https://doi.org/10.22219/jiz.v7i1.31373>
- Farman, F., Anjelina, S., Putri, Q. T., Mardiah, N. A., & Sari, K. (2021). Pengembangan instrumen penilaian pembelajaran matematika berbasis ISpring Suite. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2040. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4288>

- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101-106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Fitriani, F., Pratikto, H., Rahayu, W. P., & Prabowo, A. E. (2024). Pengembangan Instrumen Assessment Pembelajaran Hots Menggunakan iSpring Suite. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 695-707. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23577>
- Hala, N. A. B., Blegur, I. K. S., & Garak, S. S. (2023). Pemanfaatan Powerpoint dan Ispring Suite Dalam Mendesain Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Tematik: Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 1(2), 39-45. <https://doi.org/10.55210/tematik.v1i2.1193>
- Hengki, R., Sirih, M., & Darlian, L. (2022). Pengembangan Media Power Point Berbantu Aplikasi Ispring Suite 9 Sebagai Sumber Belajar Materi Sel Sekolah Menengah Atas. *AMPIBI: Jurnal Alumni Pendidikan Biologi*, 7(2), 78. <https://doi.org/10.36709/ampibi.v7i2.24465>
- Khotimah, K. (2019). Pemanfaatan powerpoint terintegrasi dengan i-springpresenter sebagai media pembelajaran ICT. *Eksponen*, 9(1), 79-85. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i1.251>
- Meika, I., Selfiantika, L., Yunitasari, I., & Sujana, A. (2024). Pengembangan Lkpd Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Aturan Sinus Dan Cosinus. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 17(2), 128-139. <https://dx.doi.org/10.30870/jppm.v17i2.28430>
- Mutia, C. W., Nuraina, N., Hidayatsyah, H., Saputra, E., & Sinaga, N. A. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online Berbasis Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Matematika di MAN 3 Aceh Utara. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 4(1), 19-27. <https://doi.org/10.29103/jpmm.v4i1.13790>
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121. <https://doi.org/10.47387/jira.v3i2.262>
- Prakoso, F. A., & Rochmawati, R. (2020). Pengembangan Media Evaluasi Berbasis Aplikasi Excel To Whatsapp. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 30(2), 61-69. <https://doi.org/10.23917/jpis.v30i2.10908>
- Purnamasari, A. (2015). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan wondershare quiz creator materi sistem penilaian persediaan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(2).
- Ramadhanti, K. P., & Solikhin, F. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Kognitif Berbasis Ispring Suite 9 Pada Materi Larutan Penyangga di SMA Negeri 9 Kota Bengkulu. 7(1), 57-64.
- Ridlo, M. F. (2019). Pengembangan Permainan Karansi (Karambol Akuntansi) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Utang Jangka Pendek Kelas Xi Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(2).
- Rosidin, U., & Herliani, D. (2023). Development of Assessment Instruments in Project-Based Learning to Measure Students Scientific Literacy and Creative Thinking Skills on Work and Energy Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(6), 4484-4494. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i6.2421>

- Sakdiah, H., Lukman, I. R., & Muliani, M. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Ispring Suite Dan Smart Apps Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Sd Di Lhokseumawe Pada Era New Normal. *Jurnal Vokasi*, 6(2), 120-126. <http://dx.doi.org/10.30811/vokasi.v6i2.3053>
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran Ispring Suite 10 berbasis android pada materi jurnal penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116-2126.