

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS *SOFTWARE CONSTRUCT 2* PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA DALAM PENGELOLAAN BISNIS RITEL KELAS XI BISNIS DARING DAN PEMASARAN DI SMK NEGERI 4 SURABAYA

Elsa Puspita Anggraini

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: elsaanggraini@mhs.unesa.ac.id

Saino

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: saino@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini memiliki tujuan utama yakni, mengembangkan alat evaluasi pembelajaran, mengetahui kelayakan, dan respons peserta didik terhadap alat evaluasi pembelajaran berbasis *software construct 2*. Penelitian ini menggunakan model pendekatan 4-D, Thiagarajan. Tahapan penelitian meliputi *Define, Design, Develop, Disseminate* tidak dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis *software Construct 2* mendapatkan persentase nilai validasi oleh para ahli keseluruhan sebesar 90% dengan kriteria “sangat layak”. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Dengan menggunakan 8 peserta didik pada uji coba terbatas, dan 20 peserta didik pada uji coba lapangan. Hasil persentase Keseluruhan respons peserta didik sebesar 92% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis *software Construct 2* pada kompetensi dasar menganalisis kesehatan dan keselamatan kerja dalam pengelolaan bisnis ritel di SMK Negeri 4 Surabaya dinyatakan layak sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Kata kunci: Alat Evaluasi Pembelajaran, *Construct 2*, Pengelolaan Bisnis Ritel

Abstract

The development of learning evaluation tools has the main objective of developing learning evaluation tools, knowing the feasibility, and students' responses to the learning construct-based software construct 2. This research uses a 4-D approach model, Thiagarajan. Stages of research include Define, Design, Develop, and Disseminate not done. The results showed that the software-based learning evaluation tool Construct 2 received a percentage of validation values by experts overall at 90% with the criteria of "very feasible". Trials were conducted twice, namely limited trials and field trials. By using 8 students in limited trials, and 20 students in field trials. The percentage results Overall student response by 92% with the criteria "very feasible". So it can be concluded that the Construct 2 software-based learning evaluation tool on the basic competence in analyzing occupational health and safety in retail business management at SMK Negeri 4 Surabaya is considered feasible as a learning evaluation tool.

Keywords: Learning Evaluation Tool, *Construct 2*, Retail Business Management

PENDAHULUAN

Perkembangan sebuah teknologi dan juga ilmu pengetahuan berperan besar terhadap suatu sistem pendidikan di sebuah negara. Pemerintah terus berupaya melakukan kualitas, sehingga mutu sumber daya manusia (SDM) terus meningkat dan berkembang. Pembangunan sebuah negara serta bangsa juga sangat dipengaruhi oleh pendidikan dalam suatu negara tersebut. Pendidikan adalah investasi paling berharga bagi SDM agar mampu bersaing dengan individu lainnya.

Usaha yang terus dilakukan pemerintah di dalam meningkatkan mutu sebuah pendidikan ialah melakukan penerapan kurikulum 2013, di mana pada proses pembelajaran berfokus pada pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Faktor tersebut serta digunakan sebagai basis di dalam perancangan kurikulum program pendidikan menengah, terutama untuk Sekolah Menengah

Kejuruan (SMK). Sesudah melakukan proses pembelajaran pendidik mempunyai kewajiban dalam melaksanakan suatu penilaian guna melihat seberapa jauh capaian tujuan pembelajaran oleh dan kognisi peserta didik mengenai materi yang telah diberikan (Purwanto, 2011: 5).

Oleh karenanya pendidik membutuhkan suatu alat evaluasi pembelajaran yang memiliki fungsi secara maksimal, sehingga kegunaan dan peranan evaluasi dapat berjalan sesuai seharusnya. Sebuah alat evaluasi pembelajaran dikatakan baik ialah alat evaluasi yang sesuai dengan kaidah-kaidah atau syarat-syarat yang ada (Arifin, 2014: 69). Alat evaluasi yang baik memiliki karakteristik yakni: reliabel, relevan, representatif, valid, deskriptif, spesifik, praktis dan proporsional.

Sesuai dengan hasil wawancara awal dan studi pendahuluan pada peserta didik di SMK Negeri 4

Surabaya saat melaksanakan PPL periode 2018-2019 jurusan BDP khususnya pada kelas XI diketahui bahwa (1) peserta didik lebih tertarik dan bersemangat menggunakan permainan (Games) di dalam pembelajaran maupun pada saat evaluasi dilakukan (2) saat evaluasi pembelajaran sedang berlangsung sebagian besar peserta didik masih terlihat mengalami kegugupan sehingga mereka tidak dapat mengoptimalkan kemampuan terbaik yang dipunyai.

Selain itu, sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilaksanakan pada pendidik mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel bahwasanya alat evaluasi yang digunakan masih menggunakan metode konvensional (paper based test) dan belum interaktif, di mana peserta didik pada saat evaluasi berlangsung hanya diberi sebuah soal ujian di sebuah kertas, selanjutnya peserta didik mengerjakan di kertas jawaban yang telah diberikan. Hal inilah salah satu penyebab pada saat evaluasi dilakukan terdapat peserta didik yang merasa gugup. Beliau juga menjelaskan bahwa merasa waktu yang dibutuhkan untuk proses penilaian tidak sebentar serta cara pengoreksian masih didominasi dengan berbagai unsur ke pemihakan.

Pada era modern seperti sekarang ini, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Faktor yang melatarbelakangi penggunaan TIK sebagai alat evaluasi salah satunya adalah, pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran penggunaan alat evaluasi konvensional dinilai memiliki kelemahan sehingga dirasa kurang efisien. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan TIK salah satunya adalah penggunaan metode ujian dengan bantuan komputer dengan kata lain ialah *Computer Assisted Test* (CAT). Metode ini diyakini mampu memperkecil kelemahan sistem konvensional dan peningkatan setandar evaluasi saat ini. Salah satu software yang dapat pakai dalam membuat alat evaluasi berbasis CAT ialah construct 2.

Pengembangan alat evaluasi berbasis software construct 2 nantinya akan digunakan pada media elektronik smartphone berbasis Android. Hal ini ditujukan karena sebagian besar peserta didik belum memiliki laptop dan fasilitas komputer di sekolah yang masih terbatas. Construct 2 memiliki kelebihan di antaranya, (1) sistem acara yang kuat, Construct 2 mampu membuat alat evaluasi dengan lebih mudah. Hal ini karena Construct 2 bahasa pemrograman yang digunakan tidak kompleks seperti software lain. (2) Quick and Easy. Alat ini didesain dengan tampilan dan visualisasi yang menarik dan di sertai petunjuk yang jelas sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan dengan mudah dan tidak akan mengalami kebingungan. (3) lebih efisien dan mengurangi human error. (4) Hasil evaluasi dapat dilihat secara langsung, yang nantinya dapat mempermudah pendidik dalam proses penilaian serta hasil evaluasi lebih akurat karena pengoreksian menggunakan sistem komputer.

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan software Construct 2 ini nantinya sebuah tes yang dikemas seperti permainan (games). Di mana dalam tes tersebut soal disajikan ke dalam tiga kategori level soal.

Pada level 1 soal ditampilkan dengan format gambar di mana nantinya peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang paling benar (level kognitif: C1 dan C2), pada level 2 soal disajikan dengan format pilihan ganda yang sudah di susun dengan format soal HOTS (level kognitif: C4, C5 dan C6), Kategori level 3, soal disajikan dalam bentuk asosiasi yang nantinya peserta didik diminta untuk menyusun pernyataan-pernyataan sesuai dengan urutannya (level kognitif: C6). Dengan pemberian alat evaluasi pembelajaran berbentuk *games* yang menarik akan mendorong peserta didik lebih bersemangat untuk dalam mengerjakan soal dan juga memberikan variasi dalam proses evaluasi. Harapan Dengan alat evaluasi ini di harapkan dapat memberi sebuah evaluasi pembelajaran yang interaktif serta membiasakan peserta didik untuk mengoperasikan alat evaluasi dengan bantuan komputer yang telah diterapkan dalam beberapa ujian nasional saat ini. Kemudian diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam penilaian dan merekapitulasi nilai tes peserta didik secara langsung.

Menurut latar belakang di atas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian yang memiliki judul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Software Construct 2* Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Kesehatan dan Keselamatan Kerja Dalam Pengelolaan Bisnis Ritel Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 4 Surabaya”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dari Sugiyono (2015:407) yaitu Penelitian dan Pengembangan atau (R&D). Pada kegiatan pengembangan alat evaluasi berbasis software Construct 2 ini haruslah betul-betul memperhatikan perkembangan peserta didik. Hal tersebut dimaksudkan agar dalam penggunaan software Construct 2 ini benar-benar mampu memberikan nilai manfaat dalam proses pembelajaran. Model yang dipakai pada penelitian pengembangan media ialah model 4D Thiagarajan. Model ini dikembangkan dari Thiagarajan, Semel dan Semel (1974). Alur model mengembangkan model pengembangan ini ada empat tahapan, di antaranya ialah tahap *design* (perancangan), *define* (pendefinisian), *develop* (pengembangan), dan *diseminate* (penyebaran). Dikarenakan penelitian hanya di lakukan pada satu sekolah saja, maka tahapan penyebaran tidak dilaksanakan.

Tahapan yang dilaksanakan dalam uji coba produk pengembangan yaitu, uji coba lapangan awal (kelas kecil) & uji coba lapangan utama (kelas besar). Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan ini beracun pada bentuk pengembangan 4D, dengan rancangan berupa alat evaluasi pembelajaran berbasis software construct 2. Subyek uji coba yang dipakai pada penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini adalah peserta didik kelas XI BDP SMKN 4 Surabaya. Pemilihan subyek uji coba terbatas dilaksanakan secara acak kepada delapan peserta didik kelas XI BDP. Kemudian untuk uji coba lapangan utama mengambil 20 peserta didik untuk di uji coba kepada alat evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penelitian ini mempunyai dua jenis data yaitu data kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif adalah data mengenai aktivitas mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang berbentuk masukan serta saran oleh para ahli media serta materi, dan juga guru mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel SMKN 4 Surabaya. sebaliknya data kuantitatif adalah data pokok pada penelitian ini yang meliputi hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, serta respons peserta didik mengenai alat evaluasi yang dikembangkan.

Teknik analisis data dilakukan sesudah data dari seluruh sumber telah tergabung dengan tujuan mengetahui hasil penilaian kelayakan dan asumsi dari alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan. Di bawah merupakan teknik analisis untuk penelitian ini yaitu:

Data hasil validasi dan respons peserta didik di analisis dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Dari hasil persentase yang didapatkan dalam perhitungan di atas, maka akan dapat di dapatkan kesimpulan mengenai kelayakan materi serta alat/media memakai skala likert di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Validasi

Penilaian	kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Riduwan, 2015:16)

Angket peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif, persentase tersebut di dapat dari hasil perhitungan skor skala Guttman:

Tabel 2. Perhitungan Skor Skala Guttman.

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Riduwan, 2015:17)

Kelayakan alat evaluasi pembelajaran dapat dinyatakan layak apabila rerata persentase pada angket validasi serta respons peserta didik mencapai rerata $\geq 61\%$ dari hasil yang didapat dari tabel kriteria interpretasi kelayakan & interpretasi respons peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

Proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *software construct 2* menggunakan model 4D, dengan keluaran produk berupa alat evaluasi pembelajaran yang dapat di operasikan melalui *smartphone* bersistem *android*. Pembuatan alat evaluasi ini sendiri menggunakan *software construct 2*. Tahapan pengembangan ini produk sendiri ada tiga di antaranya tahap *define*, *design*, dan *develop*.

Tahap pertama yakni pendefinisian (*Define*), dalam tahapan ini peneliti memulai melakukan pencarian informasi dengan melakukan sebuah observasi lapangan wawancara dan kepada peserta didik SMK Negeri 4 Surabaya khususnya peserta didik kelas XI BDP. Observasi lapangan dilakukan ketika melakukan PPL di SMK Negeri 4 Surabaya yang dimulai pada tanggal 19 Agustus 2018, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru Kejuruan Bisnis daring dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya. Dari sini peneliti menemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami ketegangan saat menghadapi tes evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi yang digunakan oleh guru/ pendidik juga masih berupa alat evaluasi konvensional, di mana peserta didik pada saat evaluasi berlangsung hanya diberi sebuah soal ujian di sebuah kertas, selanjutnya peserta didik mengerjakan di kertas jawaban yang telah diberikan. Selain itu jenis soal yang digunakan belum berpatokan pada soal HOTS yang mana seharusnya sudah diterapkan sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017 Guru juga mengalami kesulitan saat melakukan rekapitulasi nilai atau skor hasil tes peserta didik. Kemudian adanya tuntutan dari pemerintah dalam penggunaan alat evaluasi berbasis komputer sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Oleh karenanya peneliti mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *software construct 2* yang memiliki metode yang sama dengan *Computer Assisted Test* yang diharapkan dapat menekan kelemahan yang dimiliki oleh alat evaluasi konvensional (Ridoi 2018:12). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk manajemen diri dan membantu guru dalam proses penilaian. Alat evaluasi adalah sebuah instrumen saat mekanisme pembelajaran dilaksanakan berupa tes atau non-tes guna melihat tercapainya standar kompetensi yang hendak diraih setiap pembelajaran (Ratnawulan, dkk 2016:118)

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, didapatkan data mengenai karakteristik peserta didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMKN 4 Surabaya yaitu: Usia subjek penelitian rerata adalah 16-17 tahun. Di mana saat umur 16-17 tahun, di mana pada rentan usia tersebut sudah mampu berpikir secara konkret dan abstrak yang dapat di masukkan dalam kategori kognitif operasi formal (Piaget dalam Jannah, 2011:93). Peserta didik memiliki ketertarikan dan lebih antusias menggunakan permainan pada saat pembelajaran maupun pada saat evaluasi dilakukan. Penggunaan permainan edukatif saat pembelajaran maupun saat evaluasi sedang berlangsung dapat mendorong anak dalam berpikir kreatif dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki (Rahmat 2011:27). Kemudian peserta didik diperbolehkan mengoperasikan *smartphone* secara aktif pada saat pembelajaran, mempunyai dan membawa Memiliki dan membawa *smartphone* bersistem android untuk mendukung penggunaan alat evaluasi berbasis *software construct 2*.

Dari permasalahan yang ada, tahapan kedua yang dilakukan oleh peneliti ialah perancangan (*design*) sebuah alat evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2019. Tahapan-tahapan pada saat

perancangan, yakni (a) Menyusun tes acuan yang disesuaikan dengan silabus yang telah disesuaikan dengan kurikulum 2013 revisi, serta semua materi sesuai dengan kompetensi dasar keselamatan dan kesehatan kerja yang nantinya akan disusun secara sistematis ke dalam alat (instrumen) evaluasi pembelajaran berbasis *software construct* 2. (b) Membuat kisi-sisi soal yang akan digunakan disesuaikan dengan materi kesehatan dan keselamatan kerja. Soal yang diberikan memiliki 3 tipe. Tipe pertama yaitu memilih gambar yang benar, tipe kedua merupakan soal pilihan ganda, dan tipe ketiga berupa soal asosiasi. (c) Pemilihan Media (Alat / Instrumen) sesuai dengan karakter dari materi serta relevan dengan apa yang di butuh kan oleh peserta didik. Salah satu alternatif pilihan alat /instrumen adalah *software construct* 2. Alat evaluasi ini nantinya akan dijalankan melalui *smartphone* bersistem operasi android. Pemilihan alat /instrumen ini selain membantu peserta didik dalam pembiasaan penggunaan alat evaluasi berbasis komputer juga membantu guru dalam kegiatan evaluasi dan rekapitulasi nilai. (d) Alat/ instrumen disajikan dalam bentuk vertikal sesuai dengan ukuran rata-rata *smartphone* yang ada. Peneliti juga menyusun petunjuk soal dan memasukkan soal ke dalam alat evaluasi.

Adapun pemilihan penyajian soalnya sendiri terbagi dalam tiga kategori antara lain: Kategori level 1, soal ditampilkan dengan format gambar di mana nantinya peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang paling benar, Kategori level 2, soal disajikan dalam format pilihan ganda yang sudah sesuai dengan ketentuan soal HOTS, Kategori level 3, soal ditampilkan dengan format asosiasi yang nantinya subjek uji coba diminta untuk menyusun pernyataan-pernyataan sesuai dengan urutannya (Putra, 2015:91). Pada setiap kategori level terdapat petunjuk cara mengerjakan soal agar peserta didik tidak mengalami kebingungan saat mengerjakan soal. Alat evaluasi pembelajaran berbasis *software construct* 2 ini fokus kepada penilaian secara individu dan mempunyai kelebihan yakni dapat melihat hasil belajar peserta didik lebih cepat. Pengerjaan soal pada pengembangan alat evaluasi ini tidak jauh berbeda dengan pengerjaan soal dengan menggunakan kertas, yang membedakan adalah selain pengerjaannya dengan menggunakan *smartphone* di sini soal-soal dirancang dan disajikan seperti sebuah permainan dengan tujuan untuk membuat peserta didik lebih berminat untuk mengerjakan soal evaluasi serta mengurangi kegugupan dalam pengerjaannya. Penilaian pada evaluasi ini dibedakan sesuai dengan level masing-masing. Pada level 1 disajikan beberapa gambar kemudian yang nantinya peserta didik menentukan gambar mana yang tepat, untuk jawaban yang tepat peserta didik diberi nilai 2 poin. Untuk level 2 terdapat sepuluh soal pilihan ganda yang sudah sesuai dengan peraturan HOTS, di mana setiap soal yang benar peserta didik akan diberi nilai 4 poin. Terakhir pada level 3 terdapat soal asosiasi, peserta didik diminta menyusun kalimat sesuai urutannya jawaban yang sebelumnya belum sesuai, setiap jawaban yang benar akan mendapatkan nilai sebesar 4 poin.

Meskipun produk ini telah dibuat dengan sedemikian rupa, akan tetapi tetap masih memiliki beberapa kelemahan, yakni (1) Produk belum dapat menganalisis butir soal, sehingga tidak dapat menampilkan tingkat kesukaran soal, daya beda, dan pola jawaban. (2) Produk belum dapat menampilkan jawaban-jawaban mana sajakah dari peserta didik yang benar ataupun salah. Sehingga peserta didik tidak mengetahui kesalahan jawaban pada nomor mana saja. (3) Walaupun keluaran produk untuk *smartphone* bersistem *android* tetapi ada beberapa *android* yang tidak dapat memasangkan aplikasi karena setelan pengaturan yang dimiliki *smartphone* tersebut.

Tahap Pengembangan (*Develop*) dilakukan mulai dari tanggal 18 April sampai dengan selesai. Pada tahapan pengembangan ini alat evaluasi pembelajaran akan melalui mekanisme telaah dan validasi oleh para ahli materi yang terdiri dari dua ahli yaitu dosen Pendidikan Tata Niaga Drs. Saino, M.Pd dan guru Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel yakni Dra. Sri Indah. W. Kemudian untuk penilaian media dilakukan oleh satu ahli media yakni Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd. Selanjutnya di dapatkan hasil telaah para ahli yang dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Telaah Materi dan Media

Materi	Media
1. Tambahkan keterangan KD yang akan pakai untuk tes.	1. Tambahkan logo aplikasi.
2. Soal disusun sesuai dengan aturan soal HOTS	2. Penambahan tombol menu agar lebih lengkap. <i>Background</i> dibuat secara menarik
	3. Perjelas tulisan serta sesuaikan warna pada kotak soal.
	4. Pada halaman akhir tambahkan tombol untuk kembali ke menu utama

Sumber: (Diolah Peneliti, 2019)

Dari hasil telaah oleh para ahli tersebut selanjutnya didapatkan hasil akhir produk alat evaluasi pembelajaran berbasis *software construct* 2 sebagai berikut:

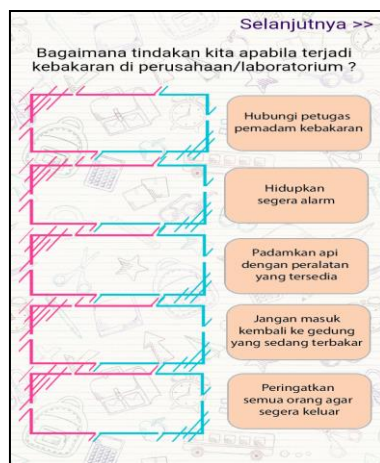
Pada halaman masuk terdapat sebuah logo dari aplikasi, tombol masuk, serta tampilan *background* yang telah di sesuaikan dengan tema dari logo itu sendiri.



Gambar 1. Halaman Menu
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Halaman menu di tampilan kalimat selamat datang, pada tombol-tombol menu yang disajikan antara lain yaitu, menu mulai, menu kompetensi dasar, menu petunjuk, menu tentang, dan terakhir menu keluar. Setelah menekan tombol mulai pada menu utama, peserta didik akan dihadapkan dengan soal level 1, di mana sebelumnya telah disajikan menu petunjuk untuk mengerjakan soal level 1 tersebut. Soal ditampilkan dengan format gambar di mana nantinya peserta didik diminta untuk memilih jawaban mana yang paling benar

Selanjutnya setelah selesai mengerjakan soal level 1, peserta didik akan langsung diarahkan untuk mengerjakan soal level 2, di mana pada soal tersebut merupakan soal pilihan ganda dengan tipe soal HOTS yang berjumlah sepuluh soal.



Gambar 2. Soal level 3
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Terakhir yaitu soal level 3, di mana pada level tersebut terdapat soal asosiasi, di mana peserta diminta untuk menyusun pernyataan-pernyataan sesuai dengan urutannya. Setelah selesai mengerjakan, peserta didik akan langsung mengetahui skor nilai yang diperoleh.

Kelayakan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Software Construct 2

Kelayakan pada alat evaluasi pembelajaran berbasis *software construct 2* ini pada aspek kelayakannya dinilai dari hasil validasi ahli materi serta media. Penilaian kelayakan alat evaluasi pembelajaran dilakukan oleh ahli materi Drs. Saino, M.Pd dan Dra. Sri Indah. W kemudian untuk ahli media dilakukan oleh Alim Sumarno, S.Pd, M.Pd.

Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi ahli yang diperoleh dari ahli materi serta media.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi Pada Alat/Instrumen	88%	Sangat Layak
2	Ahli Materi Pada Fisik Soal	91%	Sangat Layak
3	Ahli Media	91%	Sangat Layak
	Rata-rata	90%	Sangat Layak

Sumber: Diolah Peneliti (2019)

Menurut hasil dari validasi ahli materi terhadap Alat/Instrumen memperoleh nilai sebesar 88% dengan kriteria “sangat layak”, hasil validasi ahli materi pada fisik soal diperoleh 90% kriteria “sangat layak” dan hasil validasi ahli Media (Alat/Instrumen) diperoleh 91% “kriteria sangat layak”. Dapat disimpulkan pengembangan alat evaluasi berbasis *software construct 2* termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk dipergunakan.

Tahapan berikutnya dapat dilaksanakan ialah melaksanakan uji coba terbatas (kelas kecil) dengan subjek sebanyak delapan peserta didik kelas XI BDP SMK Negeri 4 Surabaya yang dipilih secara acak, kemudian dilakukan uji coba lapangan utama (kelas Besar) sebanyak 20 peserta didik kelas XI BDP SMKN 4 Surabaya.

Respons Peserta Didik Terhadap Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Software Construct 2

Setelah melakukan penilaian dari ahli materi serta media berikutnya alat evaluasi akan di uji coba kan berjumlah 2 kali yakni uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Saat uji coba terbatas, peneliti menggunakan subyek uji coba sebanyak delapan peserta didik kelas XI BDP SMKN 4 Surabaya. Tahapan yang dilalui terlebih dahulu sebelum uji coba dilaksanakan, Peneliti merevisi semua masukan serta saran yang diberikan oleh peserta didik kepada alat evaluasi berbasis *software construct 2*. Uji coba lapangan dilakukan oleh dua puluh peserta didik kelas XI BDP SMKN4 Surabaya.

Berikut merupakan hasil dari uji coba terbatas serta uji coba lapangan yang dilaksanakan pada alat evaluasi pembelajaran berbasis *software construct 2* di SMKN 4 Surabaya.

Tabel 4. Rekapitulasi Respons Peserta Didik

No.	indikator	Uji coba terbatas	Uji coba lapangan
1.	Tampilan	83%	93%
2.	Penyajian Soal	90,6%	93,8%
3.	Manfaat	87,5%	89%
	Rata-rata	87,5%	92%

Sumber: Diolah Peneliti (2019)

Sesuai dengan tabel 5. Dapat dilihat bahwa perolehan uji coba terbatas mendapatkan nilai keseluruhan 87,5% dengan kriteria “sangat baik”. Selanjutnya untuk perolehan uji coba lapangan didapatkan hasil 92% dengan kriteria “sangat baik”.

Sesuai dengan perolehan penilaian respons peserta didik di atas dengan itu dapat di ambil kesimpulan bahwa respons dari peserta didik untuk pengembangan alat evaluasi memperoleh kriteria “sangat baik” dikarenakan skor melebihi 61%.

Hasil respons peserta didik terhadap penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan Wirani (2018) di mana pada uji coba terbatas serta uji coba lapangan yang dilakukan, nilai dari keseluruhan responden yaitu dengan persentase sebesar 90%. Kemudian di dukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Pratiwi (2017) dengan perolehan respons sebesar 88%.

Berdasarkan hasil respons peserta didik dan penelitian terdahulu yang relevan, kesimpulan yang dapat diambil ialah pengembangan alat evaluasi berbasis *software construct 2* sangat baik digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran agar membantu tercapainya tujuan yang diharapkan.

KESIMPULAN

Sesuai dengan rumusan masalah dan juga hasil penelitian dan pembahasan, didapatkan kesimpulan yakni:

1. Peneliti pengembangan alat evaluasi berbasis *software construct 2* menerapkan model *four D* yang diadaptasi dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel (1974) yakni *Define, Design, Develop*. Tetapi pada tahap penyebaran atau *disseminate* tidak dilaksanakan karena penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah saja.
2. Alat evaluasi pembelajaran ini penilaian kelayakannya dilaksanakan para ahli materi dan media menempuh beberapa tahap yakni telaah, revisi dan validasi. Kemudian perolehan dari validator materi oleh dua ahli materi yang terbagi ke dalam dua kategori yaitu, validasi materi pada alat/instrumen dan validasi materi pada fisik soal keduanya memiliki kriteria sangat layak. Perolehan dari validator media memperoleh kriteria sangat layak. Kesimpulan nilai yang diberikan oleh para ahli di atas sehingga alat evaluasi pembelajaran berbasis *software construct 2* masuk dalam kategori sangat layak dipergunakan untuk alat evaluasi.
3. Respons peserta didik berperan sangat penting pada penilaian alat evaluasi di dalam suatu kelas. Pada respons peserta didik bedakan dalam dua yaitu respons peserta didik uji coba terbatas serta uji coba lapangan. Hasil respons peserta didik dalam uji coba terbatas memperoleh sangat baik. Sedangkan respons peserta didik dalam uji coba lapangan mendapat kategori sangat baik.

SARAN

Berdasarkan dari penelitian pengembangan alat evaluasi serta kesimpulan, sehingga saran yang dapat diberikan oleh peneliti ialah:

1. Penelitian pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini tidak sampai pada tahapan penyebaran atau *disseminate*. Harapan dari peneliti ialah untuk penelitian berikutnya dapat dilakukan tahapan tersebut untuk melihat diharapkan ke efektivitas produk alat evaluasi berbasis *software construct 2*.
2. Produk pada alat evaluasi belum dapat menganalisis butir soal dan menampilkan jawaban-jawaban mana sajakah dari peserta didik yang benar ataupun salah. Diharapkan pada penelitian selanjutnya, alat evaluasi pembelajaran dapat menganalisis butir-butir soal dan dapat menampilkan jawaban-jawaban yang benar maupun yang salah agar peserta didik mengetahui kesalahan jawaban pada nomor mana saja.

3. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran memiliki keluaran produk untuk *smartphone* bersistem android tetapi ada beberapa android yang tidak dapat memasang aplikasi karena setelan pengaturan yang dimiliki *smartphone* tersebut. Sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya keluaran produk tidak hanya untuk android tetapi juga dapat dipakai pada *iOS* dan *windows*

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perseda.
- Piaget, Jean. 2011. Psikologi Anak The Psychology of Child (Diterjemahkan: Jannah Miftakul). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, Vivi. 2016. *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap*. Vol. 8(2). Pp 151-162. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/14436/13105>
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmat, Arif. 2011. *Manajemen Kelas untuk Guru*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Ratnawulan, E, Rusdiana. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Ridoi, Mokhammad. 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Malang: Sagusagame .
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Putra, H. 2015. *Pengembangan Kuaalitas Pendidikan Menuju Era Global*. Bandung: Smile's Publishing.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System. <https://eric.ed.gov/?q=Instructional+Development+for+Training+Teachers+of+Exceptional+Children%3a+A+Sourcebook.&id=ED090725>

Wirani, Nancy Dila. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Media Teka-Teki Silang Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Di SMK Ketintang*. ISSN 2337-6708: Vol.6 No.4. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/25598>

