

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN CERTIFICATE QUIZ PADA
WEBSITE FLIPPITY.NET MATERI REKONSILIASI BANK KELAS XI DI SMK NEGERI 10
SURABAYA**

Iklima Surya Ramadhani¹, Vivi Pratiwi²

¹²Universitas Negeri Surabaya

iklima.22090@mhs.unesa.ac.id, vivipratiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis website menggunakan fitur *Certificate Quiz* pada Flippity.net, menganalisis kelayakan produk, serta mengetahui respon siswa terhadap penggunaannya pada materi rekonsiliasi bank. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya. Kelayakan produk dinilai oleh ahli evaluasi dan ahli grafis, sedangkan respon pengguna diperoleh melalui angket siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dengan persentase validasi ahli evaluasi sebesar 94% dan ahli grafis sebesar 100%. Respon siswa menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 100%, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, alat evaluasi pembelajaran berbasis *Certificate Quiz* pada Flippity.net dinyatakan layak digunakan sebagai media evaluasi pada materi rekonsiliasi bank di kelas XI SMK.

Kata Kunci: *Alat Evaluasi Pembelajaran; Certificate Quiz; Flippity.net; Rekonsiliasi Bank*

Abstract

This study aims to develop a website-based learning evaluation tool using the Certificate Quiz feature on Flippity.net, analyze the product's feasibility, and determine students' responses to its use in bank reconciliation material. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were grade XI students of SMK Negeri 10 Surabaya. The product's feasibility was assessed by evaluation experts and graphic experts, while user responses were obtained through student questionnaires. The results showed that the developed evaluation tool obtained a very feasible category with a validation percentage of 94% from evaluation experts and 100% from graphic experts. Student responses showed a very good category with a percentage of 100%, which indicates that the media is easy to use, interesting, and able to increase students' enthusiasm in participating in learning evaluations. Thus, the Certificate Quiz-based learning evaluation tool on Flippity.net is declared suitable for use as an evaluation medium for bank reconciliation material in grade XI SMK.

Keywords: *Learning Evaluation Tool; Certificate Quiz; Flippity.Net; Bank Reconciliation.*

PENDAHULUAN

Penilaian pembelajaran memiliki posisi yang sangat krusial, tidak hanya untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga

sebagai alat bagi guru untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran berlangsung dengan efektif. Penilaian yang baik seharusnya berlangsung secara terus

menerus dan terencana, sehingga guru dapat memberikan umpan balik yang relevan dan konstruktif selama proses belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Studi et al., 2025) menekankan bahwa asesmen untuk pembelajaran memang dirancang untuk memantau perkembangan belajar siswa dan meningkatkan proses pembelajaran, bukan hanya untuk menilai nilai akhir. Kenyataannya, pelaksanaan evaluasi pembelajaran di banyak institusi, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), masih lebih banyak menggunakan metode tradisional. Para guru biasanya menerapkan evaluasi dalam bentuk tes tulisan atau ulangan harian yang lebih menitikberatkan pada kemampuan mengingat dan memahami informasi yang dasar. Meski model evaluasi ini mudah untuk dilakukan, ia kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah kemampuan berpikir yang lebih tinggi seperti analisis, evaluasi, dan kreasi. Sebagai akibatnya, siswa sering kali hanya terpaku pada nilai yang diperoleh tanpa benar benar memahami konsep secara menyeluruh. (Putri & Subarno, 2024)

Menurut (Arfandi et al., 2021) di berbagai penelitian di lapangan mengindikasikan bahwa penerapan penilaian berbasis HOTS di SMK selama ini belum optimal. Hasil wawancara awal dengan guru akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran masih banyak dilakukan dengan metode konvensional, terutama melalui tes tertulis. Siswa diberikan soal yang cenderung mengandalkan ingatan. Sementara evaluasi yang dapat menguji kemampuan analisis dan penerapan konsep masih jarang dilakukan. Para guru mengakui bahwa kebanyakan siswa merasa cepat jenuh ketika mengerjakan soal evaluasi yang tidak bervariasi, sehingga minat dan motivasi mereka dalam belajar menurun.

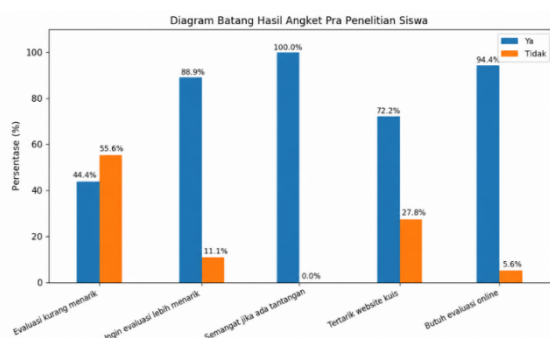
Situasi ini juga berpengaruh pada rendahnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar, terutama pada materi Rekonsiliasi Bank. Topik ini membutuhkan ketelitian dan kemampuan analisis yang tinggi, karena siswa harus mampu mengotak atik catatan transaksi

antara perusahaan dan bank, serta memahami penyebab perbedaan saldo. Menurut survey yang dilakukan, banyak siswa mengalami kendala dalam memahami langkah langkah penyusunan laporan Rekonsiliasi Bank dikarenakan proses pembelajaran dan evaluasi yang masih bersifat satu arah dan kurang interaktif. Guru pun mulai menyadari pentingnya pendekatan baru dalam melaksanakan evaluasi agar lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan bagi siswa. (Studi et al., n.d.)

Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan oleh pengajar adalah menggunakan teknologi digital untuk menciptakan alat evaluasi yang interaktif dan menarik. Di era saat ini, siswa sangat familiar dengan perangkat digital dan media online, sehingga mengintegrasikan teknologi ke dalam penilaian akan membuat evaluasi lebih relevan dengan karakteristik mereka sebagai generasi digital. Pengajar dapat memanfaatkan permainan edukatif sebagai alat penilaian, karena game mampu menghadirkan elemen motivasi, tantangan, dan keterlibatan emosional siswa. Pendekatan seperti ini tidak hanya membuat evaluasi lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan yang lebih mendalam dalam proses belajar. (Ardianti & Susanti, 2020, hlm. 4)

Pengembangan alat evaluasi berbasis *Certificate Quiz* pada website Flippity.net untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS), pada penelitian ini menggunakan Teori Perkembangan Kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget sebagai grand theory karena teori tersebut menjelaskan proses berkembangnya kemampuan berpikir siswa dalam memahami, mengolah, serta memanfaatkan informasi selama proses pembelajaran. Teori perkembangan kognitif Piaget memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini karena pengembangan alat evaluasi berbasis *Certificate Quiz* pada website Flippity.net dirancang untuk mendorong siswa menggunakan kemampuan berpikir tingkat

tinggi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan materi Rekonsiliasi Bank. Soal-soal yang dikembangkan tidak hanya mengukur kemampuan mengingat informasi, tetapi juga menuntut siswa untuk menganalisis penyebab terjadinya perbedaan saldo, mengevaluasi ketepatan data transaksi, serta menentukan solusi yang tepat berdasarkan kasus yang diberikan. Proses tersebut sejalan dengan pandangan Piaget bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuan melalui aktivitas berpikir yang kompleks sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.



Gambar 1. Grafik Hasil Pra Riset
Sumber : Data Diolah Peneliti 2026

Berdasarkan hasil survei awal di SMKN 10 Surabaya, diperoleh informasi bahwa guru mata pelajaran Akuntansi sebenarnya telah berusaha menerapkan soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam proses evaluasi, khususnya pada materi Rekonsiliasi Bank. Namun, ketika dianalisis lebih lanjut, karakteristik soal yang digunakan masih didominasi oleh kemampuan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills*/LOTS) dan kemampuan berpikir tingkat menengah (*Middle Order Thinking Skills*/MOTS). Dengan kata lain, meskipun guru menyebutkan bahwa soal tersebut dirancang dengan pendekatan HOTS, bentuk pertanyaannya masih berkisar pada aktivitas mengingat, memahami konsep dasar, serta menerapkan prosedur yang bersifat rutin. Soal-soal tersebut belum sepenuhnya mencerminkan

kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis mendalam, penilaian terhadap kasus kompleks, atau penyusunan solusi kreatif yang menjadi indikator utama HOTS. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan HOTS dalam evaluasi pembelajaran masih belum maksimal dan memerlukan dukungan alat evaluasi yang lebih terstruktur, menarik, serta mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis secara lebih optimal.

Salah satu inovasi evaluasi pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu penggunaan alat evaluasi berbasis digital melalui fitur Certificate Quiz pada website Flippity.net. Penggunaan Certificate Quiz dapat membantu menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif dan menarik sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, tampilan evaluasi yang disertai sertifikat setelah pengerjaan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam menyelesaikan soal evaluasi. Flippity.net sendiri merupakan platform berbasis Google Sheets yang menyediakan berbagai template interaktif yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran maupun evaluasi, salah satunya yaitu Certificate Quiz yang dapat diakses secara mudah melalui perangkat digital. Platform Flippity.net memberikan kemudahan bagi pengajar untuk mengubah lembar kerja menjadi alat penilaian interaktif tanpa memerlukan keahlian dalam pemrograman.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga telah membuktikan efektivitas media digital dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. (Sukiyanto et al., 2024) dalam studi yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Permainan Edukatif Berbasis Flippity Sebagai Media Pembelajaran Matematika" menyimpulkan bahwa media berbasis Flippity sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar karena mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Tetty, 2022) berjudul "Meningkatkan Kefasihan Berbicara Bahasa Inggris untuk Siswa Muda melalui Flippity yang Digerakkan oleh Permainan" menunjukkan

bahwa pemanfaatan Flippity meningkatkan partisipasi siswa dalam berbicara bahasa Inggris melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam dunia Akuntansi, (Roihanah & Rochmawati, 2021) melalui studi berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis HOTS Perbankan Dasar Kelas X SMK” menemukan bahwa alat pembelajaran berbasis HOTS sangat layak digunakan dan mendapatkan tanggapan positif dari siswa. Di sisi lain, (Mahmudah & Bahtiar, 2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis HOTS pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan” mengungkapkan bahwa media digital yang mereka kembangkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis para siswa SMK. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan lembar kerja maupun kuis interaktif sebagai media pembelajaran. Penelitian terkait pengembangan alat evaluasi berbasis Certificate Quiz pada website Flippity.net masih belum banyak dilakukan, khususnya pada materi Rekonsiliasi Bank untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi alat evaluasi yang lebih interaktif, praktis, dan sesuai dengan perkembangan teknologi agar proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

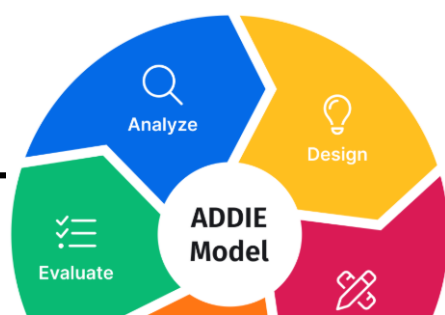
Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi dalam pengembangan evaluasi pembelajaran digital pada bidang Akuntansi, tetapi juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pembelajaran berpusat pada siswa. Melalui pengembangan alat evaluasi berbasis Certificate Quiz pada website Flippity.net, diharapkan proses evaluasi di SMK dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Selain itu, penggunaan alat evaluasi ini diharapkan mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman evaluasi yang lebih praktis dan inovatif untuk

menghadapi perkembangan teknologi dan dunia kerja di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya, sebuah sekolah menengah kejuruan negeri yang memiliki jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI dari program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 10 Surabaya yang secara langsung menggunakan alat evaluasi pembelajaran Certificate Quiz yang berbasis website Flippity.net. Siswa pada tingkat ini dipilih karena mereka sedang belajar tentang materi Rekonsiliasi Bank, sehingga dapat memberikan gambaran yang nyata mengenai sejauh mana efektivitas alat evaluasi yang dikembangkan.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari lima tahap utama: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE merupakan sebuah kerangka kerja pengembangan instruksional yang bersifat umum dan seringkali dijadikan pedoman dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan dinamis. Menurut Mulyatiningsih (2016), model ini terdiri dari lima fase yang bertujuan untuk merancang sistem pembelajaran, yaitu fase analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE

Sumber : data Diolah Peneliti (2026)

Instrumen penelitian merupakan alat bantu pengumpulan data yang menggabungkan data untuk pengembangan media, seperti angket, wawancara, soal tes, skala sikap dan lainnya. Data kualitatif diperoleh dari lembar tinjauan para ahli. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi para ahli dan respon siswa melalui angket atau kuesioner. Analisis data dilakukan menggunakan skala Likert, Skala Likert ahli grafis dan ahli evaluasi yang dipakai untuk angket validasi ini menetapkan lima tingkatan penilaian. Klasifikasi sangat baik mendapatkan skor 5, kemudian baik skornya 4. Untuk klasifikasi sedang skor yang diberikan adalah 3. Penilaian rendah terdiri dari buruk dengan skor 2 dan yang paling rendah yaitu buruk sekali dengan skor 1.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari angket validasi para ahli akan dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$K = \frac{\sum \text{JumlahSkor Total}}{\sum \text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, akan diperoleh hasil akhir berupa kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis website flippity.net yaitu Certificate Quiz menggunakan skala likert yang ditunjukkan pada table kriteria kelayakan berikut :

Tabel 1.
Kriteria Kelayakan Ahli Grafis dan Ahli Evaluasi

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

Sumber: Riduwan (2012)

Angket respon siswa dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan skala guttman seperti berikut:

Tabel 2.
Skala Penilaian Siswa Skala Guttman

Jawaban siswa	Jumlah skor/Nilai
Ya	1
Tidak	0

Sumber
: (Riduwan, 2015)

Berdasarkan hasil data yang diperoleh menggunakan angket respon siswa akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{\sum \text{JumlahSkor Total}}{\sum \text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka akan diperoleh hasil berupa respon siswa terhadap produk alat evaluasi berbasis website flippity yaitu Certificate Quiz menggunakan skala likert sebagai berikut:

Tabel 3.
Kriteria Respon Siswa

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

Sumber : (Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis Certificate Quiz pada website Flippity.net dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analysis, dilakukan observasi dan analisis kebutuhan di SMK Negeri 10 Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan penilaian manual, sementara sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka serta didukung kepemilikan smartphone oleh siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan alat evaluasi berbasis teknologi yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran.

Tahap design menghasilkan rancangan alat evaluasi berbasis website menggunakan fitur Certificate Quiz pada Flippity.net. Penyusunan instrumen mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) materi rekonsiliasi bank dan menghasilkan 69 butir soal pilihan ganda yang kemudian dianalisis sebelum digunakan dalam produk. Selain menyusun instrumen evaluasi, pada tahap ini juga dirancang tampilan antarmuka yang meliputi halaman identitas peserta, halaman soal, umpan balik jawaban, dan sertifikat sebagai bentuk penghargaan bagi siswa yang memperoleh hasil maksimal.

Pada tahap development, produk dikembangkan sesuai rancangan, kemudian ditelaah oleh ahli evaluasi dan ahli grafis untuk memperoleh masukan terkait isi, konstruksi, bahasa, dan tampilan produk. Saran yang diberikan digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum dilakukan validasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa alat evaluasi memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dari ahli evaluasi dan 100% dari ahli grafis dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas kepada 10 siswa kelas XI Akuntansi. Hasil analisis butir soal menggunakan Anates menunjukkan

bahwa dari 69 soal yang diuji, sebanyak 53 butir dinyatakan valid dan layak digunakan, sedangkan 16 butir dieliminasi.

Tahap implementation dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya untuk mengetahui respon pengguna. Hasil angket menunjukkan persentase respon siswa sebesar 100% dengan kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa alat evaluasi mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Tahap evaluation dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan berdasarkan hasil validasi ahli dan respon siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, alat evaluasi pembelajaran berbasis Certificate Quiz pada website Flippity.net dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi rekonsiliasi bank di kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya.

Pembahasan

Proses Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Flippity.net yaitu Certificate Quiz pada Mata Pelajaran Rekonsiliasi Bank

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis website Flippity.net dilakukan sebagai upaya untuk menyediakan alternatif evaluasi yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Perubahan paradigma pembelajaran pada era digital menuntut guru tidak hanya berinovasi dalam penyampaian materi, tetapi juga dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan alat evaluasi berbasis website menjadi salah satu solusi yang dapat mendukung pelaksanaan evaluasi secara lebih interaktif dan mudah diakses oleh siswa.

Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pemilihan model ADDIE dinilai sesuai karena memberikan langkah pengembangan yang sistematis sehingga produk yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan

kebutuhan pengguna. Melalui tahapan tersebut, produk yang dikembangkan tidak hanya memperhatikan aspek isi materi, tetapi juga aspek tampilan dan kemudahan penggunaan.

Pemanfaatan Flippity.net sebagai platform pengembangan didukung oleh karakteristiknya yang memungkinkan penyajian evaluasi dalam bentuk kuis interaktif. Penggunaan unsur gamifikasi dalam evaluasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan evaluasi konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian (Zainuddin et al., 2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan kuis digital berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, (Nurtanto et al., n.d.) menyatakan bahwa gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan pengalaman belajar peserta didik secara lebih positif. Dengan demikian, penggunaan Certificate Quiz pada website Flippity.net berpotensi menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa SMK.

Kelayakan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Certificate Quiz Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan

Hasil validasi menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan sehingga dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Kelayakan produk mengindikasikan bahwa instrumen yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa pada jenjang SMK.

Tingkat kelayakan yang tinggi menunjukkan bahwa materi Rekonsiliasi Bank yang disajikan dalam alat evaluasi telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, penggunaan bahasa yang komunikatif dan tampilan yang sederhana membantu siswa memahami instruksi serta mengerjakan soal dengan lebih mudah. Kesesuaian

antara materi, tujuan pembelajaran, dan bentuk evaluasi menjadi faktor penting dalam menghasilkan alat evaluasi yang berkualitas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Eliza et al., 2025) yang menyatakan bahwa produk pembelajaran berbasis digital dapat dinyatakan layak apabila memenuhi aspek materi, desain, dan kemudahan penggunaan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Program, n.d.) yang menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis digital mampu memberikan kemudahan bagi pengguna sekaligus mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Oleh karena itu, alat evaluasi yang dikembangkan memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif evaluasi pembelajaran akuntansi pada materi Rekonsiliasi Bank.

Respon Siswa Terhadap Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Certificate Quiz Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan

Respon siswa yang berada pada kategori sangat memahami menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa siswa merasa mudah dalam mengakses, memahami, dan menggunakan alat evaluasi yang dikembangkan. Kemudahan penggunaan menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan implementasi produk dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Tanggapan positif siswa juga menunjukkan bahwa penggunaan evaluasi berbasis website memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan evaluasi berbasis kertas. Tampilan yang interaktif dan penyajian soal yang lebih menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa selama proses evaluasi berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran mampu menciptakan suasana yang lebih kondusif dan tidak menimbulkan kejenuhan bagi siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Zhao, 2019) yang menunjukkan

bahwa penggunaan kuis digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akuntansi. Selain itu, penelitian (Huay, 2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan Flippity.net memberikan respon positif dari peserta didik karena mampu menghadirkan aktivitas belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penilaian, tetapi juga dapat mendukung terciptanya pengalaman evaluasi yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan, bisa disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan alat evaluasi pembelajaran Certificate Quiz berbasis website Flippity.net menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation sehingga menghasilkan alat evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. (2) Penyusunan alat evaluasi pembelajaran Certificate Quiz yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran, aspek bahasa, tampilan, dan kemudahan penggunaan menyebabkan alat evaluasi memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli evaluasi dan ahli grafis. (3) Penggunaan alat evaluasi pembelajaran Certificate Quiz berbasis website Flippity.net dalam proses evaluasi menyebabkan siswa memberikan respon sangat baik karena alat evaluasi memiliki tampilan yang interaktif, mudah dipahami, dan praktis digunakan pada kegiatan evaluasi pembelajaran. implikasi dari pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis Certificate Quiz pada website Flippity.net, yaitu Penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbasis Certificate Quiz dapat membantu pelaksanaan proses evaluasi menjadi lebih efektif, praktis, dan menarik. Selain itu, Flippity.net menyediakan berbagai

template evaluasi yang variatif sehingga mendukung tampilan evaluasi menjadi lebih interaktif dan mudah digunakan tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan. Saran untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan alat evaluasi berbasis Certificate Quiz pada Flippity.net yang tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga dapat diterapkan untuk menilai keterampilan atau pembelajaran praktik di SMK. Selain itu, alat evaluasi ini lebih disarankan digunakan sebagai asesmen formatif karena belum mendukung rekapitulasi nilai dan hasil pengerjaan siswa secara otomatis. Pengembangan berikutnya juga dapat menambahkan fitur pendukung, seperti pembahasan jawaban, animasi interaktif, dan variasi tampilan kuis, sehingga mampu meningkatkan daya tarik, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfandi, A., Suryani, H., Nurhaedah, Onesimus, & Panennungi. (2021). The Ability of Vocational High School Teachers to Developing HOTS Question. *International Journal of Environment, Engineering and Education*, 3(3), 83–88. <https://doi.org/10.55151/ijeedu.v3i3.66>
- Eliza, F., Ramadhan, M. A., Satria, R., Suryaningsih, A., Fakhri, J., & Dewi, D. A. (2025). *Exploring the Impact of Mobile Learning Platform Validity on Graphic Design Learning*. 14(1), 940–948. <https://doi.org/10.18421/TEM141>
- Huay, S. (2025). *Enhancing Spanish Lexicology through Flippity , an Educational Resource*. 8(8), 20–27.
- Mahmudah, M., & Bahtiar, M. D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Sebagai Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(1),

- 80–93.
<https://doi.org/10.26740/jpak.v10n1.p80-93>
- Nurtanto, M., Kholifah, N., Ahdhianto, E., Samsudin, A., & Isnantyo, F. D. (n.d.). *A Review of Gamification Impact on Student Behavioral and Learning Outcomes*. 1, 22–36.
- Program, B. S. (n.d.). *How Effective is the Use of Digital Evaluation Media in Learning Student : A Review*. 3(1), 1–5.
- Putri, A., & Subarno, A. (2024). 88297-265525-2-Pb. 8(5), 445–451.
- Roihanah, H., & Rochmawati, R. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Perbankan Dasar Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 88–94.
<https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p88-94>
- Studi, P., Akuntansi, P., Ekonomi, F., Surabaya, U. N., Studi, P., Akuntansi, P., Ekonomi, F., & Surabaya, U. N. (n.d.). *Joni Susilowibowo*.
- Studi, P., Matematika, P., Universitas, F., Tarakan, B., & Utara, K. (2025). *Assessment For Learning : Continuous Improvement dalam Pembelajaran*. 7(5), 1297–1307.
- Sukiyanto, Anggreini, D., Wijayanto, Z., & Putri, A. (2024). Development of flippity-based educative game applications as a media for mathematical learning. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 9(1), 198–209.
<https://doi.org/10.31949/th.v9i1.10337>
- Tetty, M. (2022). *Stimulating English Speaking Fluency for Young Learners through Gamific Flippity*.
<https://doi.org/10.4108/eai.11-10-2022.2325294>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., Kai, S., & Chu, W. (2020). Computers & Education The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145(October 2019), 103729.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>
- Zhao, F. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. 8(1), 37–43.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>