

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME ZEP QUIZ* PADA PEMBELAJARAN PERBANKAN DASAR PESERTA DIDIK KELAS X PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI DI SMKN 10 SURABAYA

Okta Lia Vivian Amanda¹, Vivi Pratiwi²

Universitas Negeri Surabaya^{1,2}

e-mail: okta.22079@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 25/7/2026; Direvisi: 8/8/2026; Diterbitkan: 14/8/2026

ABSTRAK

Evaluasi pembelajaran perbankan dasar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hingga saat ini masih didominasi oleh metode konvensional berbasis kertas yang cenderung pasif, sehingga belum memanfaatkan infrastruktur teknologi secara optimal dan sering memicu ketegangan pada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi alat evaluasi digital yang interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan efisiensi penilaian serta keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, menganalisis tingkat kelayakan, serta mengetahui respons peserta didik terhadap alat evaluasi pembelajaran berbasis *game Zep Quiz* pada pembelajaran Perbankan Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas ahli evaluasi, ahli grafis, 10 peserta didik kelas X AKL 3 pada uji coba terbatas, dan 30 peserta didik kelas X AKL 1 pada tahap implementasi di SMK Negeri 10 Surabaya. Alat evaluasi memuat 4 materi pokok, yaitu perkembangan perbankan di Indonesia, jenis-jenis bank di Indonesia, kegiatan usaha bank, dan produk simpanan bank. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan berdasarkan penilaian ahli evaluasi mencapai 92% dan ahli grafis mencapai 98%, dengan rata-rata keseluruhan berada pada kategori sangat layak. Respons peserta didik terhadap penggunaan alat evaluasi memperoleh rata-rata persentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Disimpulkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis *game Zep Quiz* dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Perbankan Dasar di SMK.

Kata Kunci: *Alat Evaluasi Pembelajaran, Zep Quiz, Model ADDIE*

ABSTRACT

Evaluation of basic banking learning in vocational high schools is still dominated by paper-based conventional methods that tend to be passive, underutilizing technology infrastructure and often triggering stress among students. Therefore, an interactive and engaging digital evaluation tool is urgently needed to improve assessment efficiency and student engagement. This study aims to describe the development process, analyze the feasibility level, and determine students' responses to the *Zep Quiz* game-based learning evaluation tool in Basic Banking learning. This study uses a research and development (R&D) method with the ADDIE model covering the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects consisted of evaluation experts, graphic experts, 10 students of class X AKL 3 in limited testing, and 30 students of class X AKL 1 in the implementation stage at SMK Negeri 10 Surabaya. The evaluation tool covers 4 main topics: banking development in Indonesia, types of banks, bank business activities, and bank deposit products. The results showed that the feasibility level based on the evaluation expert reached 92% and graphic expert reached 98%,

with an overall average in the very feasible category. Students' responses to the evaluation tool obtained an average percentage of 97% in the very good category. It is concluded that the Zep Quiz game-based learning evaluation tool is declared highly feasible and effective for evaluation in Basic Banking learning in vocational high schools.

Keywords: *Learning Evaluation Tool, Zep Quiz, Addie Model*

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran perbankan dasar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) hingga saat ini masih menghadapi tantangan serius akibat dominasi metode penilaian konvensional berbasis kertas yang pasif. Meskipun era pendidikan digital menuntut tes yang interaktif dan responsif, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak SMK belum memanfaatkan infrastruktur teknologi secara optimal untuk asesmen. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya motivasi belajar serta tingginya tingkat kecemasan peserta didik saat menghadapi ujian harian di kelas. Pengembangan alat evaluasi interaktif berbasis permainan (*game-based evaluation*) menjadi kebutuhan mendesak guna menghadirkan proses asesmen yang menyenangkan, efisien, dan objektif. Oleh karena itu, inovasi instrumen evaluasi digital berbasis *game* menjadi sangat krusial untuk menjawab tantangan asesmen pembelajaran vokasi di era modern.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 menuntut transformasi sistem pendidikan agar beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi secara berkelanjutan. Rahayu et al. (2022) menegaskan bahwa inovasi pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya penerapan teknologi informasi sebagai sarana yang mendukung penguasaan kompetensi global. Dalam konteks ini, pemerintah Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik. Inovasi tersebut diperkuat oleh gagasan *Kurikulum Deep Learning* yang mengedepankan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), refleksi mendalam, serta penguatan karakter peserta didik (Muvid, 2024). Muvid (2024) menjelaskan bahwa pendekatan *Deep Learning* berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) untuk menyiapkan generasi yang adaptif.

Di samping inovasi kurikulum, transisi menuju pembelajaran berbasis teknologi digital masih menghadapi kendala teknis dan pedagogis di lingkungan SMK (Ramadhani & Pratiwi, 2025). Guna menjembatani tantangan tersebut, evaluasi pembelajaran hadir sebagai komponen strategis untuk mengukur dan meningkatkan kualitas proses belajar secara sistematis (Musarwan & Warsah, 2022). Musarwan dan Warsah (2022) menyatakan bahwa evaluasi berfungsi memberikan informasi balik yang akurat bagi guru maupun peserta didik dalam perbaikan instruksional. Namun, sebagian besar guru SMK masih terikat pada evaluasi tradisional berbasis kertas (*paper-based test*) yang kurang efisien dan lambat dalam pemberian umpan balik. Febrianti dan Susilowibowo (2023) membuktikan bahwa asesmen berbasis digital mampu meningkatkan efisiensi penilaian, keterlibatan peserta didik, serta pemberian umpan balik secara *real-time*.

Kondisi ketidaksesuaian evaluasi tersebut ditemukan pula pada mata pelajaran Perbankan Dasar di SMK Negeri 10 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi awal, sekolah telah memiliki sarana teknologi yang memadai seperti laboratorium komputer, jaringan WiFi, dan izin penggunaan *smartphone* dalam belajar. Akan tetapi, kegiatan asesmen Perbankan Dasar masih dilakukan secara manual berbasis kertas sehingga pemanfaatan sarana digital sekolah belum berjalan secara optimal. Wawancara dengan guru pengampu mengungkapkan kebutuhan akan alat evaluasi digital yang dilengkapi sistem penilaian otomatis agar proses koreksi

berlangsung lebih cepat dan praktis. Di samping itu, guru mengharapkan media asesmen yang mampu menciptakan suasana ujian yang interaktif dan tidak menegangkan bagi peserta didik.

Permasalahan di lapangan diperkuat oleh hasil angket pra-penelitian pada kelas X Program Keahlian Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. Sebanyak 78% peserta didik mengaku tegang saat tes konvensional, 96% menginginkan asesmen menyerupai permainan, dan 83% mengharapkan evaluasi berbasis *game* seperti Zep Quiz. Ramadhani dan Pratiwi (2025) menunjukkan bahwa asesmen digital berbasis *website* memberikan proses penilaian yang efisien dengan respons sangat baik dari peserta didik sebesar 99%. Selain itu, Feriansyah dan Titaley (2025) membuktikan bahwa latihan soal melalui platform Zep Quiz memperoleh validitas materi sebesar 95% dan validitas media sebesar 96%. Meskipun potensi Zep Quiz sangat tinggi, penelitian yang secara khusus mengembangkan alat evaluasi Zep Quiz pada materi Perbankan Dasar kelas X SMK belum pernah dilakukan.

Penelitian pengembangan ini memilih model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena memiliki struktur kerja yang terencana, fleksibel, dan teruji secara empiris dalam riset pendidikan. Model pengembangan lain seperti Borg & Gall atau 4D memiliki fokus utama pada produksi komersial masif atau penyederhanaan yang kurang mengakomodasi tahap evaluasi revisi berulang secara menyeluruh. Model ADDIE memberikan ruang evaluasi revisi secara berkesinambungan pada setiap tahapannya, sehingga kualitas instrumen yang dihasilkan terjamin kelayakannya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* Zep Quiz pada pembelajaran Perbankan Dasar di SMK Negeri 10 Surabaya. Produk yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah tugas guru, serta mendukung penguatan asesmen digital berbasis *Deep Learning* di SMK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk instrumen asesmen berupa alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* Zep Quiz pada mata pelajaran Perbankan Dasar. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 10 Surabaya pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 secara komprehensif. Subjek penelitian mencakup dua orang ahli evaluasi dari akademisi perguruan tinggi dan guru pengampu Perbankan Dasar, satu orang ahli grafis dari akademisi Teknologi Pendidikan, serta 10 peserta didik kelas X Program Keahlian Akuntansi AKL 3 sebagai subjek uji coba kelompok terbatas. Selanjutnya, pada tahap implementasi produk diujicobakan secara luas kepada 30 peserta didik kelas X Program Keahlian Akuntansi AKL 1. Penentuan subjek uji coba lapangan dilakukan secara teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesiapan akses teknologi peserta didik serta masukan langsung dari guru pengampu mata pelajaran Perbankan Dasar di sekolah.

Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli evaluasi mencakup aspek konstruksi dan kebahasaan, lembar validasi ahli grafis mencakup aspek kegrafikan, lembar observasi keterlaksanaan kegiatan, serta angket respons peserta didik mencakup aspek kualitas tampilan, isi, dan manfaat. Lembar validasi ahli dinilai menggunakan skala Likert skor 1–5, sedangkan angket respons peserta didik menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban Ya bernilai skor 1 dan Tidak bernilai skor 0. Data kualitatif berupa saran masukan para ahli dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk, sedangkan data kuantitatif dianalisis persentasenya untuk menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan kriteria persentase minimal 61% berkategori layak. Di samping itu, dilakukan analisis butir soal

menggunakan bantuan aplikasi *Anates* meliputi uji validitas butir, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas tes berkategori sangat tinggi. Penilaian kualitas butir soal tersebut dilakukan guna memastikan seluruh instrumen evaluasi HOTS yang dikembangkan memenuhi standar kualifikasi parametrik secara empiris, terukur, sistematis, objektif, transparan, serta dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengolah masukan dan saran dari para ahli sebagai dasar revisi produk, serta pendekatan kuantitatif untuk mengolah skor validasi ahli dan respons peserta didik yang diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut.

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

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

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Respons Peserta Didik

Presentase	Kriteria Interpretasi
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Tidak Baik
0%-20%	Sangat Tidak Baik

Produk dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 61%. Selain itu, dilakukan pula analisis butir soal menggunakan aplikasi *Anates* yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal guna memastikan kualitas instrumen evaluasi yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan secara empiris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sistematis, meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun setiap tahapan dalam proses pengembangan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap *analysis* dilaksanakan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan di SMK Negeri 10 Surabaya. Tahap ini mencakup tiga aktivitas utama, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis masalah, diperoleh informasi bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *Deep Learning*, namun pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Selain itu, soal-soal yang digunakan dalam kegiatan evaluasi masih didominasi oleh soal bertaraf rendah (*Lower Order Thinking Skills*/LOTS) sehingga belum mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*/HOTS) peserta didik. Dari segi sarana dan prasarana, sekolah telah memiliki fasilitas perangkat komputer dan jaringan WiFi, serta peserta didik diperbolehkan menggunakan *smartphone* dalam kegiatan

pembelajaran, sehingga infrastruktur yang tersedia sesungguhnya mendukung pelaksanaan evaluasi berbasis digital.

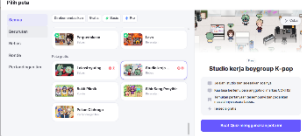
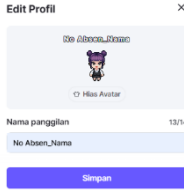
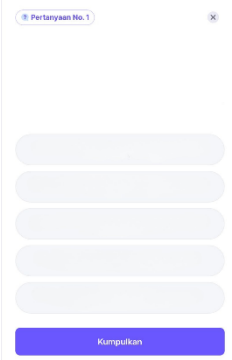
Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan inovasi alat evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Guru mata pelajaran Perbankan Dasar juga menyatakan bahwa diperlukan alat evaluasi berbasis teknologi yang mudah diakses, mampu menghasilkan penilaian otomatis, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan temuan tersebut, Zep Quiz dipilih sebagai platform pengembangan alat evaluasi karena mampu menghadirkan pengalaman evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga berpotensi meningkatkan semangat serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

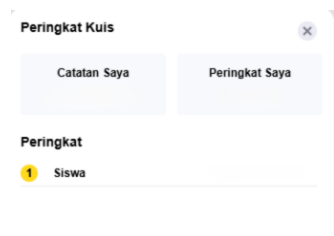
Analisis tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran Fase E yang mencakup empat materi pokok, yaitu perkembangan perbankan di Indonesia, jenis-jenis bank di Indonesia, kegiatan usaha bank, dan produk simpanan bank. Keempat tujuan pembelajaran tersebut dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Tahap Design (Desain)

Tahap *design* merupakan tahap perancangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* Zep Quiz pada mata pelajaran Perbankan Dasar. Penyusunan butir soal mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Fase E sebagai landasan utama pengembangan instrumen evaluasi. Pada tahap ini dikembangkan sebanyak 36 butir soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Selain penyusunan butir soal, pada tahap ini juga dirancang tampilan dan fitur-fitur alat evaluasi berbasis *game* Zep Quiz yang meliputi tampilan *map/peta*, profil peserta didik, soal evaluasi, skor peserta didik, serta papan peringkat (*leaderboard*). Rancangan desain awal alat evaluasi tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Desain Awal Alat Evaluasi Berbasis Zep Quiz

No	Keterangan	Tampilan Desain
1	Memilih Tampilan Map/Peta	
2	Tampilan profil peserta didik	
3	Tampilan Soal	

No	Keterangan	Tampilan Desain
4	Tampilan Skor Peserta Didik	
5	Tampilan Papan Peringkat/Leaderboard Peserta Didik	

Pada tahap awal perancangan ini, tim peneliti menyusun kisi-kisi dan 36 butir soal pilihan ganda berbasis HOTS serta merancang alur tampilan visual *map/peta*, profil peserta didik, skor, dan papan peringkat (*leaderboard*). Rancangan desain awal ini dinilai sangat layak secara otomatis oleh para ahli.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap *development* meliputi serangkaian kegiatan pembuatan, pengembangan, dan penyempurnaan produk alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* Zep Quiz yang terdiri atas penyusunan prototipe I, telaah ahli, revisi I, validasi ahli, uji coba terbatas, dan revisi II hingga menghasilkan produk final.

Pada tahap prototipe I, disusun alat evaluasi pembelajaran sesuai rancangan yang telah ditetapkan, mencakup soal evaluasi dan tampilan *map/peta*. Produk prototipe I selanjutnya ditelaah oleh ahli evaluasi dan ahli grafis untuk memperoleh saran dan masukan sebagai dasar perbaikan. Ahli evaluasi menelaah kualitas butir soal dari aspek konstruksi dan kebahasaan, dan memperoleh hasil bahwa 20 butir soal dinilai belum sesuai dari total 36 butir soal yang dikembangkan, baik dari aspek konstruksi maupun kebahasaan, sehingga memerlukan perbaikan, sedangkan 16 butir soal lainnya telah dinyatakan sesuai. Adapun ahli grafis menelaah produk dari aspek kegrafisan dan memberikan masukan agar tampilan arah soal dibuat lebih menarik, namun perbaikan tersebut tidak dapat dilakukan karena tampilan arah soal merupakan bawaan sistem (*default*) dari platform Zep Quiz yang tidak dapat dimodifikasi sehingga tidak dilakukan revisi pada aspek tersebut. Berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari ahli evaluasi, selanjutnya dilakukan revisi I terhadap 20 butir soal yang belum sesuai tersebut, sehingga menghasilkan prototipe II yang selanjutnya diajukan untuk proses validasi ahli.

Hasil validasi ahli evaluasi yang dilakukan oleh dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan guru mata pelajaran Perbankan Dasar SMK Negeri 10 Surabaya menunjukkan bahwa aspek konstruksi memperoleh persentase sebesar 93% dan aspek bahasa sebesar 90%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 92% ber kriteria "Sangat Layak". Adapun hasil validasi ahli grafis yang dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya menunjukkan bahwa aspek kegrafikan memperoleh rata-rata persentase sebesar 98% ber kriteria "Sangat Layak", sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Validasi Para Ahli

No	Para Ahli	Hasil Validasi	Kriteria
1	Ahli Evaluasi	92%	Sangat Layak

2 Ahli Grafis 98% Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi kedua ahli tersebut, alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* Zep Quiz dinyatakan sangat layak sehingga dapat diujicobakan secara terbatas kepada 10 peserta didik kelas X AKL 3 SMK Negeri 10 Surabaya. Hasil pengerjaan peserta didik kemudian dianalisis menggunakan aplikasi Anates yang mencakup aspek validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal, sebagaimana disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Analisis Butir Soal

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Keterangan
1	-0,036 (Sangat Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	30,00 (Sukar)	-33,33 (Kurang Baik)	Dibuang
2	0,326 (Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	30,00 (Sukar)	33,33 (Baik)	Dipakai
3	0,507 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	30,00 (Sukar)	66,67 (Sangat Baik)	Dipakai
4	-0,371 (Sangat Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	70,00 (Sedang)	-66,67 (Kurang Baik)	Dibuang
5	0,534 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	40,00 (Sedang)	66,67 (Sangat Baik)	Dipakai
6	-0,145 (Sangat Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	0,00 (Kurang Baik)	Dibuang
7	0,124 (Sangat Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	50,00 (Sedang)	0,00 (Kurang Baik)	Dibuang
8	0,581 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	50,00 (Sedang)	66,67 (Sangat Baik)	Dipakai
9	-0,235 (Sangat Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	90,00 (Sangat Mudah)	0,00 (Kurang Baik)	Dibuang
10	0,270 (Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	0,00 (Kurang Baik)	Dibuang
11	0,406 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	40,00 (Sedang)	33,33 (Baik)	Dipakai
12	-0,529 (Sangat Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	20,00 (Sukar)	-33,33 (Kurang Baik)	Dibuang

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Keterangan
13	0,449 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	40,00 (Sedang)	33,33 (Baik)	Dipakai
14	-0,093 (Sangat Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	-33,33 (Kurang Baik)	Dibuang
15	0,249 (Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	90,00 (Sangat Mudah)	33,33 (Cukup)	Dibuang
16	0,581 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	66,67 (Sangat Baik)	Dipakai
17	0,271 (Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	60,00 (Sedang)	0,00 (Kurang Baik)	Dibuang
18	0,688 (Tinggi)	0,86 (Sangat Tinggi)	30,00 (Sukar)	66,67 (Sangat Baik)	Dipakai
19	0,716 (Tinggi)	0,86 (Sangat Tinggi)	20,00 (Sukar)	66,67 (Sangat Baik)	Dipakai
20	0,353 (Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	70,00 (Sedang)	66,67 (Sangat Baik)	Dipakai
21	0,456 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	50,00 (Sedang)	33,33 (Baik)	Dipakai
22	0,539 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	50,00 (Sedang)	33,33 (Baik)	Dipakai
23	0,127 (Sangat Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	70,00 (Sedang)	0,00 (Kurang Baik)	Dibuang
24	-0,197 (Sangat Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	0,00 (Kurang Baik)	Dibuang
25	0,249 (Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	90,00 (Sangat Mudah)	33,33 (Baik)	Dibuang
26	0,526 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	90,00 (Sangat Mudah)	33,33 (Baik)	Dipakai
27	0,633 (Tinggi)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	66,67 (Sangat Baik)	Dipakai

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Pembeda	Keterangan
28	0,425 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	33,33 (Baik)	Dipakai
29	0,218 (Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	33,33 (Baik)	Dibuang
30	0,661 (Tinggi)	0,86 (Sangat Tinggi)	40,00 (Sedang)	100,00 (Sangat Baik)	Dipakai
31	-0,145 (Sangat Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	0,00 (Kurang Baik)	Dibuang
32	0,525 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	60,00 (Sedang)	100,00 (Sangat Baik)	Dipakai
33	0,270 (Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	33,33 (Baik)	Dibuang
34	0,373 (Rendah)	0,86 (Sangat Tinggi)	80,00 (Mudah)	33,33 (Baik)	Dipakai
35	0,915 (Sangat Tinggi)	0,86 (Sangat Tinggi)	40,00 (Sedang)	100,00 (Sangat Baik)	Dipakai
36	0,462 (Cukup)	0,86 (Sangat Tinggi)	30,00 (Sukar)	66,67 (Sangat Baik)	Dipakai

Berdasarkan hasil analisis butir soal pada Tabel 5, dari 36 butir soal yang dianalisis terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan layak digunakan, sedangkan 16 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid. Ditinjau dari aspek reliabilitas, tes memiliki koefisien sebesar 0,86 berkategori "Sangat Tinggi" yang berarti hasil pengukuran bersifat konsisten dan dapat dipercaya. Dari segi tingkat kesukaran keseluruhan 36 soal, distribusi terdiri atas 7 butir sukar, 14 butir sedang, 11 butir mudah, dan 4 butir sangat mudah. Adapun dari 20 butir soal valid yang digunakan pada tahap implementasi, distribusi tingkat kesukarannya terdiri atas 5 butir sukar, 10 butir sedang, 4 butir mudah, dan 1 butir sangat mudah, mencerminkan komposisi yang proporsional dan seimbang sehingga mampu mengukur kemampuan peserta didik secara komprehensif pada berbagai tingkatan kognitif. Berdasarkan masukan peserta didik selama uji coba terbatas, dilakukan revisi II berupa penyesuaian ukuran *font* pada tampilan soal, sehingga menghasilkan produk final yang siap diimplementasikan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran Perbankan Dasar.

Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah produk ditetapkan sebagai produk final, alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* Zep Quiz diimplementasikan kepada 30 peserta didik kelas X AKL 1 SMK Negeri 10 Surabaya. Peserta didik diminta mengisi angket respons yang mencakup aspek kualitas

tampilan, isi, dan manfaat. Hasil rekapitulasi respons peserta didik disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik

Aspek	Persentase	Kriteria
Kualitas Tampilan	97%	Sangat Baik
Kualitas Isi	93%	Sangat Baik
Kualitas Manfaat	100%	Sangat Baik
Rata-rata Persentase Peserta Didik	97%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 6, aspek tampilan memperoleh persentase sebesar 97%, aspek isi sebesar 93%, dan aspek manfaat sebesar 100%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 97% berkriteria "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* Zep Quiz yang dikembangkan mampu diterima dengan baik oleh peserta didik, dinilai mudah dipahami, dan memiliki tampilan yang menarik, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran Perbankan Dasar.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang dilaksanakan secara berkelanjutan pada setiap tahapan, mulai dari tahap *analysis* hingga *implementation*. Tahap ini bertujuan untuk menilai dan memastikan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* Zep Quiz yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan serta sesuai dengan tujuan pengembangan yang diharapkan, sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan dalam pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran Perbankan Dasar di SMK Negeri 10 Surabaya.

Pembahasan

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* Zep Quiz pada pembelajaran Perbankan Dasar mengacu pada model ADDIE revisi yang dilaksanakan secara sistematis. Integrasi teknologi dalam instrumen asesmen terbukti mendukung terciptanya sistem evaluasi yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik vokasi (Agustin et al., 2025). Kebutuhan peserta didik akan media tes yang interaktif serta kebutuhan guru akan sistem koreksi otomatis yang praktis dapat terfasilitasi dengan baik oleh platform Zep Quiz. Temuan ini selaras dengan penelitian Wahyuni et al. (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis kuis digital dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan asesmen berlangsung. Selain itu, fitur umpan balik instan yang disediakan oleh platform ini memungkinkan peserta didik untuk memahami kesalahan secara cepat dan meningkatkan kualitas refleksi belajar mereka (Ahsan et al., 2026; Farhan & Winarnoko, 2026; Fitriyeni et al., 2026; Gumilar & Logayah, 2026).

Kelayakan alat evaluasi terbukti secara empiris melalui hasil validasi ahli evaluasi (92%) dan ahli grafis (98%) yang berada pada kriteria "Sangat Layak". Tingginya kevalidan materi menunjukkan bahwa soal-soal pilihan ganda yang disusun telah memenuhi struktur kognitif HOTS untuk melatih penalaran kritis peserta didik (Roihanah & Rochmawati, 2021). Aspek kebahasaan yang komunikatif serta perwajahan grafis yang jernih memudahkan peserta didik dalam memahami instruksi soal tanpa menimbulkan multitafsir (Hamidah & Wulandari, 2021; Tiara & Friyatmi, 2025). Menurut Riduwan (2015), persentase validasi di atas 81% mengindikasikan bahwa produk pengembangan memiliki tingkat kelayakan akademis yang sangat kuat untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, uji praktikalitas yang melibatkan guru dan peserta didik menghasilkan respons positif terhadap kemudahan

operasional serta efisiensi waktu dalam proses penilaian (Anggrayni et al., 2023; Fahmi et al., 2022; Luthfi et al., 2022).

Hasil analisis butir soal menggunakan aplikasi *Anates* menghasilkan 20 butir soal valid yang memiliki reliabilitas tes sebesar 0,86 (sangat tinggi). Komposisi tingkat kesukaran soal yang seimbang antara butir sukar, sedang, dan mudah memastikan bahwa instrumen evaluasi mampu membedakan kemampuan kognitif peserta didik secara akurat. Penyeleksian butir soal yang valid sangat krusial agar data hasil evaluasi yang diperoleh benar-benar representatif (Susilowati et al., 2025). Dengan demikian, bank soal berbasis Zep Quiz yang dihasilkan teruji memenuhi standar kualifikasi instrumen penilaian yang objektif. Selain aspek teknis, implementasi instrumen ini juga memberikan kemudahan bagi pengajar dalam memetakan capaian kompetensi dasar secara sistematis dan terukur melalui fitur pelaporan data yang komprehensif (Hayati et al., 2025; Izzah et al., 2024; Jahring et al., 2022; Sixca et al., 2025).

Penerapan produk pada tahap implementasi memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik dengan rata-rata persentase sebesar 97% (sangat baik). Terpenuhinya aspek tampilan visual, kejelasan isi, dan kemanfaatan produk menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan dan bebas dari ketegangan psikologis (Febrianti & Susilowibowo, 2023). Fitur permainan interaktif seperti papan peringkat (*leaderboard*) dan umpan balik otomatis pada Zep Quiz terbukti efektif meningkatkan antusiasme belajar peserta didik (Fitri et al., 2025). Hal ini mengonfirmasi bahwa transformasi asesmen dari metode konvensional berbasis kertas menuju media digital berbasis *game* memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pembelajaran bermakna pada Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* Zep Quiz pada mata pelajaran Perbankan Dasar berhasil dikembangkan secara sistematis melalui model *ADDIE*. Produk yang dihasilkan terbukti sangat layak dari aspek konstruksi, kebahasaan, dan kegrafikan, serta efektif mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) peserta didik. Ketersediaan instrumen ini mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik karena tampilannya menarik, mudah dipahami, serta mampu menciptakan suasana tes yang interaktif dan menyenangkan. Karakteristik instrumen berbasis *gamification* ini berhasil menekan tingkat ketegangan ujian konvensional sekaligus memfasilitasi sistem penilaian otomatis yang praktis bagi guru di SMK.

Implikasi dari penelitian ini menegaskan bahwa transformasi digital dalam asesmen vokasi perlu mengintegrasikan elemen interaktif agar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus efisiensi administrasi guru. Untuk penelitian di masa depan, disarankan agar peneliti selanjutnya dapat menguji efektivitas produk ini terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan tingkat retensi memori peserta didik melalui metode eksperimen. Pengembangan lanjutan juga dapat memperluas cakupan materi ke bidang keahlian akuntansi lainnya, serta mengeksplorasi integrasi fitur analitik pembelajaran yang lebih mendalam pada berbagai platform *game-based learning* guna mendukung implementasi *deep learning* secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, N., Faizah, N., Setiawati, M., & Budi, H. (2025). Integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(4), 407–411. <https://doi.org/10.1234/jpp.v1i4.2025>

- Ahsan, F. A., Nasution, N. A., Dermawan, T. D., & Alda, M. (2026). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz mobile terhadap motivasi belajar siswa di era pembelajaran digital. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 5(1), 192–200. <https://doi.org/10.55606/jupti.v5i1.6413>
- Anggrayni, M., Saputra, R., & Yulita, Y. (2023). Pengembangan tes formatif dan sumatif pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 13(3), 291. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i3.47126>
- Fahmi, I., Novita, N., & Sinulingga, A. (2022). Pengembangan aplikasi ujian berbasis komputer pada mata pelajaran PJOK. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 8(2), 7. <https://doi.org/10.24114/jpor.v8i2.41936>
- Farhan, S. A., & Winarnoko, W. (2026). Peningkatan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam melalui Quizizz berbasis mastery peak. *Journal of Instructional and Development Researches*, 6(2), 228–237. <https://doi.org/10.53621/jider.v6i2.761>
- Febrianti, N. R., & Susilowibowo, J. (2023). Pengembangan asesmen berbasis Kahoot! pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi kelas X akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.1234/jpak.v11i1.2023>
- Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. (2025). Pengembangan latihan soal membaca pemahaman bahasa Jerman melalui media ZEP Quiz. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.1234/jpba.v8i1.2025>
- Fitri, R. D., Supriadi, Ilmi, D., & Zakir, S. (2025). Evaluasi interaktif dalam pembelajaran informatika: Studi penggunaan Zep Quiz untuk evaluasi berbasis game. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 112–124. <https://doi.org/10.1234/jtp.v13i2.2025>
- Fitriyeni, Ain, S. Q., Kurniati, I., & Pramesti, C. P. A. (2026). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai penilaian pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 147–154. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41494>
- Gumilar, A., & Logayah, D. S. (2026). Penerapan asesmen formatif digital berbasis gamifikasi ZEP Quiz pada materi literasi finansial kelas IX SMPN 1 Cilimus. *EDUTECH Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(1), 127–140. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i1.9047>
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis HOTS menggunakan aplikasi "Quizizz". *Jurnal Pendidikan Perkantoran (JPP)*, 9(2), 145–156. <https://doi.org/10.1234/jpp.v9i2.2021>
- Hayati, R. N., Farwati, W. W., Alawiyah, R., Cahyani, A., & Elthia, M. W. (2025). Implementasi penggunaan media pembelajaran Quizizz sebagai alat penilaian pemahaman siswa terhadap mata pelajaran. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat IPTEKS*, 2(2), 47–59. <https://doi.org/10.71094/jppmi.v2i2.103>
- Izzah, N. A., Sembiring, M. M., & Handayani, D. (2024). Instrumen evaluasi berbasis web pada pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Paedagogi Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-journal)*, 10(1), 103. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.59370>
- Jahring, J., Herlina, H., Nasruddin, N., & Astrinasari, A. (2022). Pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran matematika berbasis online menggunakan aplikasi Quizizz. *AKSIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 872. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4932>
- Luthfi, R., Supriadi, S., Efriyanti, L., & Musril, H. A. (2022). Perancangan aplikasi evaluasi pembelajaran siswa berbasis web menggunakan framework Codeigniter pada mata

- pelajaran Bahasa Inggris kelas X di SMKN 1 Gunung Talang Kab Solok. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(3), 1290–1303. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.196>
- Musarwan, M., & Warsah, I. (2022). Evaluasi pembelajaran (Konsep, fungsi dan tujuan): Sebuah tinjauan teoritis. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 88–99. <https://doi.org/10.1234/jipp.v4i1.2022>
- Muvid, M. B. (2024). Menelaah wacana kurikulum deep learning: Urgensi dan perannya dalam menyiapkan generasi emas Indonesia. *Jurnal Kurikulum dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 23–35. <https://doi.org/10.1234/jkip.v3i1.2024>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Ramadhani, N. T., & Pratiwi, V. (2025). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis website Wordwall pada mata pelajaran Accurate di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(3), 1378–1388. <https://doi.org/10.1234/jpak.v8i3.2025>
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- 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/10.26840/jpak.v9n1.p88-94>
- Sixca, M., Nova, Shafira, I., Nadya, Nariswari, F. A., Nur, F., Vivi, Putri, N., Duwi, Luqman, H., & Vivi, P. (2025). Pengujian kualitas soal etika profesi keuangan sebagai alat evaluasi pembelajaran kelas X melalui uji Anates versi 4.0. *Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research)*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17862059>
- Susilowate, D. A., Saputri, N., Ni'amah, K., Hakim, L., & Pratiwi, V. (2025). Penerapan aplikasi Anates untuk analisis soal HOTS dalam evaluasi pembelajaran spreadsheet di SMKN 1 Kendal. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(2), 210–222. <https://doi.org/10.1234/jpsh.v4i2.2025>
- Tiara, A., & Friyatmi, F. (2025). Development of educational game based learning assessment (pengembangan asesmen pembelajaran berbasis game edukasi). *Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 9(1), 167–172. <https://doi.org/10.1234/jsph.v9i1.2025>
- Wahyuni, D. T., Herliani, H., Jailani, J., Masitah, M., & Purwati, S. (2026). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif ZEP Quiz dalam model game based learning (GBL) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPA kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(4), 4366–4370. <https://doi.org/10.1234/jpp.v9i4.2026>