

---

## Pemanfaatan Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi APBN & APBD Siswa Kelas XI IPA

Shafa Rizqi Nabilah<sup>1</sup>, Waspodo Tjipto Subroto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Economic Education Program, Faculty of Economics and Business, Universitas Negeri Surabaya  
[shafa.17080554020@mhs.unesa.ac.id](mailto:shafa.17080554020@mhs.unesa.ac.id), [waspodosubroto@unesa.ac.id](mailto:waspodosubroto@unesa.ac.id)

### Abstract

The purpose of this study is to analyze the differences in learning outcomes and to analyze the effectiveness of the use of evaluation tools on learning outcomes in State Expenditure Revenue Budget and Regional Expenditure Budget materials toward student in science class XI. The experiment research and nonequivalent control group design is used, with a population of 170 students with majors in Science. In selecting the sample, researcher uses purposive sampling technique with Science class XI 3 as the experimental class and Science class XI 4 as the control class, But the only difference in the experimental class is given as additional evaluation tools. This study uses hypothetical test of pre-test value and post-test with One Way Anova. Based on these results, in the use of evaluation tools there was no significant difference in student learning outcomes in State Expenditure Revenue Budget and Regional Expenditure Budget materials toward student ins science class XI and the use of evaluation tools had effectiveness as a support for improving learning outcomes with State Expenditure Revenue Budget and Regional Expenditure Budget materials toward student ins science class XI.

**Keywords:** Learning Outcome, Evaluation Tool, Quizizz

### History of Article:

*Received : (3 May 2021), Accepted : (14 June 2021), Publiised : (31 October 2021)*

---

### Citation:

Nabilah, S.R & Subroto, W.T (2021) Pemanfaatan Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi APBN & APBD Siswa Kelas XI IPA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(2), 116-128.

---

## PENDAHULUAN

Pandemi covid 19 menyebabkan pendidikan dan teknologi tidak dapat di pisahkan keberadaanya. Sehingga peserta didik harus mampu meningkatkan kemampuan pada dirinya meskipun melakukan proses pembelajaran jarak jauh. Menurut Undang Undang No. 20 Tahun 2003, yang mengatur tentang “sistem pendidikan nasional“ pasal 31 ayat 2 berbunyi bahwa Pendidikan jarak jauh ini merupakan sebuah pelayanan pendidikan yang dapat digunakan masyarakat yang kurang bisa mengimplementasikan pembelajaran secara tatap muka sehingga perlu adanya *Internet Learning*. Proses pembelajaran secara jarak jauh ini juga membutuhkan hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui kuis atau ujian. Selaras dengan penelitian dari Adiwisatra (2015) bahwa peningkatan hasil belajar dapat diperoleh melalui pemanfaatan kuis. Hasil belajar tersebut merupakan capaian kemampuan dan pemahaman dari peserta didik. Karena evaluasi pembelajaran akan mempunyai hubungan dengan hasil belajar peserta didik (Arikunto, 2013). Selaras dengan penelitian dari Asy’ari (2000) bahwa hasil belajar merupakan sebuah capaian nilai tertinggi yang didapatkan oleh peserta didik selama melakukan pembelajaran. Menurut Hamalik (2007) berpendapat bahwa hasil belajar terjadi karena adanya perubahan perilaku dari peserta didik yang diukur melalui komposisi nilai kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Selain itu menurut Al Tabany (2014) bahwa hasil belajar mempunyai sifat komprehensif yang mencakup segi kognitif,afektif, dan psikomotorik. Perolehan hasil belajar dapat didapatkan dari pelaksanaan ujian atau kuis yang diselenggarakan setelah proses pembelajaran guna meninjau capaian kognitif, afektif, hingga psikomotorik.

Salah satu ahli teori belajar yakni Bhurrus Frederic Skinner dalam buku *Theories Of Learning* menyatakan bahwa model pengajaran berbasis komputer tidak hanya berperan dalam penyajian materi saja, namun dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang dapat membantu menganalisis perbandingan hasil belajar peserta didik (Hergenhahn, 2008). Selain itu juga didukung penelitian dari Linskie (1977) yakni peserta didik yang menggunakan peranan komputer pada mata pelajaran matematika mempunyai prestasi yang lebih tinggi daripada yang tidak memanfaatkan komputer.

Berdasarkan Observasi pra penelitian yang telah di laksanakan di SMA Negeri 6 Surabaya, bahwa sudah menerapkan kurikulum 2013 dengan pembelajaran E-learning dengan pemanfaatan *google classroom, google meet, whatsapp group, zoom* dan *web e-learning* yang dimiliki oleh sekolah. Dalam pelaksanaan evaluasi baik latihan soal, penilaian tengah semester atau penilaian akhir semester, guru memanfaatkan *google form* sebagai media belajar yang langsung tersedia nilai saat peserta didik selesai dalam mengerjakan ujian. Berdasarkan wawancara dengan guru ekonomi, bahwa terdapat penurunan hasil belajar peserta didik saat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini.

Selain itu berdasarkan wawancara selanjutnya pada peserta didik Kelas XI IPA 4 ternyata mereka mengeluhkan evaluasi pembelajaran yang membosankan pada evaluasi sebelumnya dengan menggunakan *web learning* yang tidak menarik. Sehingga menyebabkan penurunan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut tidak bisa dibiarkan begitu saja dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Meninjau Materi APBN APBD ini membutuhkan pemahaman teori yang tinggi serta wawasan mengenai pendapatan dan pengeluaran negara dan daerah yang luas sehingga perlu adanya media. Media merupakan penyajian informasi terhadap siswa guna penyajian materi ajar dengan membutuhkan alat maupun tidak (Fathurrohman, 2017).

Latihan soal disajikan dengan menggunakan media yang bersifat kontinuitas agar hasil belajar peserta didik semakin baik. Salah satu alat evaluasi yang dapat digunakan adalah alat evaluasi *quizizz*. Dalam penerapan alat evaluasi tersebut diperlukan jaringan internet yang stabil. Sehingga diharapkan dalam pemanfaatan alat evaluasi tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Hal ini di didukung oleh penelitian dari Noor

(2020) bahwa didapatkan peningkatan hasil belajar sebanyak 20% dengan pemanfaatan quizizz. Selain itu hasil penelitian lain dari Citra & Rosy (2020) bahwasanya terdapat peningkatan hasil belajar dalam pemanfaatan quizizz.

Jenis teknik evaluasi ada dua yakni tes tertulis dan tidak tertulis. Teknis tes terdiri dari penilaian sikap dan kepribadian siswa (Wulan & Aristia, 2018). Sehingga dapat dimanfaatkan dalam pengukuran tingkat kemampuan peserta didik dengan pemanfaatan mendapatkan hasil belajar yang tentunya dengan menggunakan alat evaluasi. Alat evaluasi yang digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh adalah alat evaluasi yang berbasis teknologi. Alat evaluasi ini menyajikan beberapa soal atau kuis yang mengandung materi yang telah disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran sebelumnya. Menurut Widiarsih (2020) mengungkapkan bahwa alat evaluasi yang baik adalah alat evaluasi yang dapat menilai sesuai dengan kondisi peserta didik saat melakukan proses pembelajaran. Alat evaluasi ini juga dapat dikatakan sebagai instrumen evaluasi. Sehingga dapat mengevaluasi sesuai keadaan proses pembelajaran yang ada. Menurut Arifin (2020) menyatakan pendapatnya bahwa alat evaluasi hasil belajar merupakan kumpulan alat ukur evaluasi, kunci jawaban dan pedoman penilaiannya. Alat evaluasi yang hendak digunakan dalam media belajar penelitian ini ialah alat evaluasi quizizz. Alat evaluasi quizizz ini dapat diakses secara gratis melalui media smartphone, laptop atau tablet dengan memasukkan kode permainan yang telah dibuat dan dibagikan oleh guru, quizizz ini dapat memberikan data statistik mengenai hasil belajar peserta didik yang dapat di unduh melalui microsoft excel (Suharsono, 2020). Selain itu menurut Rahman (2020) bahwa pemanfaatan aplikasi quizizz ini dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa dalam mengerjakan kuis.

Selaras dengan pendapat Noor (2020) bahwa quizizz ini merupakan *web tool* pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat menjadi instrumen penilaian yang berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa. Melalui pemanfaatan alat evaluasi ini selain dapat meningkatkan hasil belajar juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengerjakan proses evaluasi. Quizizz ini merupakan sebuah aplikasi media belajar yang dirancang menarik dengan fitur lagu dan gambar, sehingga menjadi sebuah tantangan yang dapat menguji kemampuan dari peserta didik. Semua peserta didik dapat bersaing dalam memperoleh nilai yang baik jika menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat. Apalagi jika memilih pada kotak yang salah akan mengurangi nilai dari setiap pemain.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka peneliti merumuskan tujuan penelitian yaitu 1) Menganalisis perbedaan hasil belajar pada kelas yang memanfaatkan alat evaluasi dan kelas yang tidak memanfaatkan alat evaluasi; 2) Menganalisis efektifitas pemanfaatan alat evaluasi quizizz pada materi APBN dan APBD terhadap hasil belajar.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Ikm & Ugm (2011), berpendapat bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang menyajikan sebuah informasi mengenai tindakan yang hendak dilaksanakan peneliti terhadap subjek penelitiannya.

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang menggunakan data dari sebuah variabel yang perlu dimanipulasi dengan adanya tindakan dari peneliti oleh subjek penelitian setelah itu diukur bagaimana dampak dari tindakan tersebut (Jaedun, 2011). Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Pemilihan desain tersebut digunakan untuk mengetahui kelompok eksperimen dan kontrol.

Berikut merupakan rancangan pada penelitian ini (Sugiyono, 2012 : 116):

<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>
<i>O3</i>	<i>X</i>	<i>O4</i>

Keterangan:

O1 : Pretest kelas eksperimen

X : Perlakuan

O2 : Posttest kelas eksperimen

O3 : Pretest kelas kontrol

O4 : Posttest kelas kontrol

Populasi sebanyak 170 peserta didik kelas XI SMA Negeri 6 Surabaya. Sampel yang digunakan terdiri dari 72 peserta didik yang dibagi menjadi dua sebagai kelas eksperimen yakni kelas XI IPA 4 dan Kelas Kontrol yakni kelas XI IPA 3. Digunakannya teknik *purposive sampling*, yang mana akan diambil dengan beberapa pandangan.

Instrumen Penilaian adalah sebuah alat yang digunakan untuk dicarinya data pada penilaian penelitian secara efektif. Jenis instrumen penelitian ini terdiri tes maupun non tes (Faruq & Afiah, 2018). Instrumen penelitian berjumlah 20 butir soal, dengan 8 indikator yang mengandung soal pada materi APBN & APBD.

Untuk menguji kelayakan instrumen penilaian maka dilakukan analisis butir soal. Instrumen penelitian ini pada soal pre-test dan post-test di buat dengan merujuk soal soal APBN APBD pada buku Ekonomi untuk SMA/MA kelas XI karangan Irim Rismi H., Kartika S., Yunita N. Dengan penerbit Intan Pariwara tahun 2019, soal olimpiade ekonomi mengenai APBN APBD yang telah diunggah di internet.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan beberapa langkah pertimbangan sebelum melakukan penelitian di dalam kelas, peneliti melakukan penentuan kelas yang akan dipakainya sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga peneliti membutuhkan dua kelas pada pelaksanaan penelitiannya. Guru ekonomi lintas minat SMAN 6 Surabaya memberi saran kepada peneliti untuk menggunakan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen. Selanjutnya peneliti melakukan tes terkait hasil belajar dari kelas XI IPA 3 DAN XI IPA 4 guna mengetahui kemampuan pada kedua kelas tersebut dengan menggunakan tes homogenitas dan tes normalitas.

Pada uji *kolmogorov smirnov* pada tes normalitas memiliki hasil 0,200. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai tersebut > 0,05, maka dari itu kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan lolos pada uji normalitas serta mempunyai distribusi yang normal. Dilanjutkan dengan uji homogenitas dengan digunakannya uji *levene statistics* pada kedua kelas tersebut menghasilkan nilai 0,118, yang menunjukkan >0,05.

Sehingga kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di nyatakan lolos pada uji homogenitas dan mempunyai kesamaan dalam kemampuan pada kedua kelas tersebut. Sehingga penelitian ini digunakannya sampel penelitian yang terdiri dari peserta didik kelas XI IPA 3 yang mempunyai jumlah sebanyak 34 peserta didik dan 33 peserta didik pada kelas XI IPA 4, yang mana kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen yang akan memanfaatkan alat evaluasi quiziz.

Pada instrumen penelitian, dilakukannya uji taraf kesukaran butir soal serta uji daya beda pada soal pretest dan soal posttest. Berikut merupakan tabel uji taraf kesukaran butir soal.

Tabel 1. Uji Taraf Kesukaran Butir Soal

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Mudah	19, 26	2
Sedang	1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,16,17,18,20, 21,22,23,24,25,27,28,30	22
Sukar	12,13,14,29	4
Sangat sukar	10,15	2
Jumlah		30

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Hasil pada uji kesukaran soal maka dapat dikategorikan terdapat 2 butir soal pada tingkat mudah, 22 butir soal pada tingkat sedang, 4 butir soal pada tingkat sukar dan 2 butir soal pada tingkat sangat sukar. Dilanjutkan dengan uji daya beda soal yang digunakan untuk membedakan tingkatan kemampuan pada peserta didik. Berikut merupakan tabel dari uji daya beda soal.

Tabel 2. Uji Daya Beda Butir Soal

Keterangan	Indeks DP (%)	Nomor Soal	Jumlah
Sangat Buruk	Negatif 9%	5,9,12,14,15,20	6
Buruk	10%-19%		
Sedang	20%-29%	1,2,7,10	4
Baik	30%-49%	22	1
Sangat Baik	50% keatas	3,4,6,8,11,13,16,17,18,19,2 1,23,24,25,26,27,28,29,30	19
Jumlah			30

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Dari tabel tersebut hasil Uji daya beda soal sehingga dapat dikategorikan terdapat 6 butir soal dengan kriteria sangat buruk, 4 butir soal dengan kriteria sedang, 1 butir soal dengan kriteria baik sedangkan 19 butir soal dengan kriteria sangat baik.

Langkah Selanjutnya yaitu dilakukannya uji validitas pada butir soal yang hendak dimanfaatkan untuk pengukuran tingkat kevalidan setiap butir soal pada alat evaluasi guna diketahuinya hasil belajar peserta didik. Berikut merupakan tabel uji validitas butir soal :

Tabel 3. Uji Validitas Butir Soal

Nomor Soal	Kriteria	Jumlah
3,6,8,9,11,13,16,17,18,19,21,2 2,23,24,25,26,27,28,29,30	Valid	20
1,2,4,5,7,10,12,14,15,20	Tidak Valid	10

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Dari tabel tersebut dikategorikan 20 soal berkriteria valid dan 10 soal berkriteria tidak valid. Butir soal yang dinyatakan tidak valid tidak akan digunakan pada saat penelitian. Dilanjutkan dengan uji realibilitas butir pada soal yang guna untuk diukurnya konsistensi instrumen ketika digunakan sebagai alat evaluasi. Berikut merupakan tabel uji realibilitas butir soal.

**Tabel 4. Uji Realibilitas Butir Soal**

Guttman Split-Half Coefficient	.282
--------------------------------	------

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Tabel diatas menunjukkan bahwa uji Guttmman Split–Half Coeffiecient sebesar 0,282 , sehingga uji realibilitas di kategorikan mempunyai realibilitas yang rendah untuk mengukur hasil belajar pada materi APBN & APBD. Selanjutnya hasil data uji eksperimen pada penelitian ini di awali dengan uji normalitas. Berikut merupakan uji normalitas dengan aplikasi SPSS versi 20.

**Tabel 5. Uji Normalitas Pada Kelas Eksperimen**

Hasil	Shapiro Wilk
<i>Pre Test</i>	0.044
<i>Post Test</i>	0.260

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

**Tabel 6. Uji Normalitas Pada Kelas Kontrol**

Hasil	Shapiro Wilk
<i>Pre Test</i>	0.266
<i>Post Test</i>	0.168

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Uji normalitas atau disebut uji distribusi normal, sebagai pengukur data penelitian apakah data tersebut benar terdistribusi normal atau tidak (Square, 2017). Hasil uji normalitas pada penelitian menjelaskan bahwa pada kelas eksperimen mempunyai hasil normalitas sebesar 0,044 pada pretest dan 0,260 pada posttest. Sehingga hasil uji normalitas pada pre test tidak berdistribusi normal karena  $< 0,05$  dan berdistribusi normal pada posttest karena mempunyai hasil uji normalitas  $> 0,05$ .

Kelas kontrol mempunyai hasil uji normalitas sebesar 0,266 pada pretest dan 0,168 pada posttest. Hasil uji normalitas pada pretest dan posttest dapat dikatakan berdistribusi normal karena mempunyai hasil  $< 0,05$ .Dilanjutkan dengan uji homogenitas yang memiliki tujuan untuk disajikanya varians data pada penelitian dengan melihat uji *levene's test for equality of variance*.

**Tabel 7. Uji Homogenitas Pretest Pada Kelas Eksperimen & Kontrol**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3.259	1	66	.076

Sumber : Data diolah peneliti (2021)

**Tabel 8. Uji Homogenitas Posttest Pada Kelas Eksperimen & Kontrol**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.000	1	66	.994

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai pre test adalah  $0,076 > 0,05$ , bahwa kedua kelas tersebut mempunyai variansi homogen yang sama. Sedangkan signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada nilai posttest adalah  $0,994 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut mempunyai variansi homogen yang sama dan tidak mempunyai perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut . Dilanjutkan dengan Uji One Way Anova.

**Tabel 9. Uji One Way ANOVA Pretest Pada Kelas Eksperimen & Kontrol**  
ANOVA

	Sum of Square	df	Mean Suare	F	Sig.
Between Groups	309.191	1	309.191	1.586	.212
Within Groups	12865.441	66	194.931		
Total	13174.632	67			

**Descriptives**

Hasil\_belajar

	N	Mean	Minimum	Maximum
Pre eks	34	59.5588	20.00	80.00
Pre control	34	55.2941	30.00	80.00
Total	68	57.42645	20.00	80.00

Sumber: Data diolah peneliti (2021)

Tabel di atas dijelaskanya mengenai hasil pretest pada uji one way anova. Nilai 309.191 menunjukkan bahwa terdapat varians antar kelompok sehingga terdapat beda antar nilai variabel bebas sedangkan jika varians kelompok menunjukkan nilai 12865.441 yang menunjukkan tidak adanya perbedaaan varian dalam sebuah kelompok. 194.931 menunjukkan nilai pada rata rata dalam kelompok. Sedangkan rata rata diantara kelompok menunjukkan nilai 385,941.

Selanjutnya nilai F hitung adalah 1,586 dengan signifikansi 0,212 sehingga dapat dikatakan  $> 0,05$ . Maka nilai F hitung tersebut dinyatakan tidak signifikan. Dari Hasil ditunjukkan bahwa nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai yang tidak jauh signifikan perbedaanya.

**Tabel 10. Uji One Way Anova Posttest Pada Kelas Eksperimen & Kontrol**

Hasil_belajar					
	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	385.941	1	385.941	1.732	.193
Within Groups	14703.294	66	222.777		
Total	15089.235	67			

**Descriptive**

**Hasil\_belajar**

	N	Mean	Minimum	Maximum
Pre eks	34	74.12	35	100
Pre control	34	69.35	33	90
Total	68	71.74	33	100

Sumber : Data diolah peneliti (2021)

Tabel di atas menjelaskan mengenai hasil posttest pada uji one way anova. Nilai 385.941 menunjukkan bahwa terdapat varians antar kelompok sehingga memiliki beda antara nilai variabel bebas sedangkan jika varians kelompok menunjukkan nilai 14703.294 yang menunjukkan tidak adanya perbedaan varian dalam sebuah kelompok. Sedangkan nilai 222,777 menunjukkan rata rata dalam kelompok. Rata rata diantara kelompok menghasilkan nilai sebesar 385,941.

Selanjutnya nilai F hitung adalah 1,732 dengan signifikansi 0,193 sehingga dapat dikatakan >0,05. Maka nilai F hitung tersebut dinyatakan tidak signifikan.

Hasil menunjukkan bahwa nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai nilai yang tidak jauh signifikan perbedaannya, dengan pembuktian bahwa nilai rata rata hasil post test kelas eksperimen adalah 74,12 dan nilai rata rata hasil post test kelas kontrol adalah 69,35. Yang mana akan diperkuat dengan uji N-Gain dibawah ini.

**Tabel 11. Uji N – Gain**

Kelas Eksperimen	Nilai	Kelas Kontrol	Nilai
Minimal	-50	Minimal	-25
Maximal	1.00	Maxximal	0.80
Rata-Rata	0,3291	Rata-rata	0.3024

Sumber : Data diolah peneliti (2021)

Berdasarkan uji n – gain nilai rata rata kelas eksperimen sebesar 0,3291 dapat dikategorikan nilai tersebut kurang efektif sehingga pada proses pembelajaran dengan materi APBN APBD di kelas eksperimen dirasa juga kurang efektif.

Pada kelas kontrol mempunyai nilai rata rata sebesar 0,3024 yang dapat dikategorikan bahwa nilai tersebut dinyatakan kurang efektif juga. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya pada uji n-gain kedua kelas tersebut kurang begitu efektif pada proses implementasinya sehingga berdampak pada hasil belajar. Diperolehlah rata rata hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.



**Tabel 12. Rata Rata Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Hasil rata-rata pretest	Hasil rata-rata posttest	Presentasi kenaikan pretest dan posttest
Eksperimen	59,6	73,4	23,15%
Kontrol	55,3	69,4	25,4%

Sumber : Data diolah peneliti (2021)

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kontrol yang mana terdapat rata rata kenaikan pretest dan posttest. Rata Rata hasil pretest kelas eksperimen adalah 59,6 serta rata rata posttest kelas eksperimen adalah 73,4. Sehingga dicapainya kenaikan sebesar 13,8 dengan prosentase 23,15%. Sedangkan rata rata pada hasil pretest kelas kontrol 55,3 serta rata rata posttest kelas kontrol adalah 69,4 yang memperoleh kenaikan 14,1 dengan prosentase 25,4%.

Kesimpulannya adalah terdapat perbedaan kenaikan hasil belajar karena pemanfaatan media belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, meskipun terlihat kelas kontrol memiliki kenaikan yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen dengan selisih 0,3.

### **Perbedaan Hasil Belajar Pada Kelas yang Menggunakan Alat Evaluasi dan Kelas yang Tidak Menggunakan Alat Evaluasi**

Media belajar quizizz ini digunakan oleh peneliti sebagai alat evaluasi bagi peserta didik karena dapat mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan durasi waktu 60 detik pada setiap butir soal yang akan di kerjakan oleh peserta didik. Dalam proses pelaksanaan evaluasi tersebut.

Selain membutuhkan konsentrasi yang tinggi dalam memahami tiap butir soal, peserta didik juga dituntut untuk berpikir secara cepat dan tepat mengingat durasi waktu pengerjaan terus berjalan. Peserta didik juga mendapatkan beberapa bonus yang ditawarkan oleh quizizz seperti penambahan durasi waktu, pengulangan dalam mengerjakan soal yang kurang benar atau bantuan dalam memilih jawaban dengan dihanguskannya opsi salah satu pilihan jawaban yang tidak tepat. Quizizz ini mempunyai manfaat dalam mengombinasikan pembahasan materi dan evaluasi yang berbasis permainan (Legaki et al., 2020). Selain itu menurutnya bahwa game yang mempunyai daya tarik yang menantang untuk digunakan dalam mendukung pembelajaran peserta didik (Legaki et al., 2020). Quizizz ini memiliki kelebihan dalam fitur fitur sebagai pendukungnya, seperti terdapat audio dengan suasana tegang, menantang saat proses mengerjakan evaluasi ditambah dengan rentang waktu terbatas yang telah ditentukan guru, selain itu juga terdapat gambar yang menarik sebagai latar belakang quizizz ini serta menyajikan hasil belajar yang muncul setelah peserta didik selesai dalam mengerjakan.

Berdasarkan hasilnya, penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bedanya, kelas eksperimen diberi perlakuan tambahan yakni pemanfaatan alat evaluasi quizizz. Hasil menyatakan bahwasanya nilai tes dari kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai distribusi normal serta memiliki varians yang bersifat homogen. Dilanjutkan dengan uji one way annova yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh pemanfaatan alat evaluasi terhadap hasil belajar kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Selain itu, menurut hasil uji n-gain adalah nilai rata rata kelas kelas eksperimen dikategorikan kurang efektif.

Pemanfaatan alat evaluasi quizizz ini tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan alat evaluasi quizizz dan kelas

kontrol yang tidak menggunakan alat evaluasi quizizz. Karena berdasarkan observasi, pemanfaatan alat quizizz ini sudah pernah diimplementasikan pada materi sebelumnya. Selaras dengan penelitian dari Berdasarkan penelitian dari Aini (2019) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran quizizz sebagai media belajar bahasa peserta didik di Bengkulu belum terimplementasi dengan baik karena banyak yang masih awam dengan alat evaluasi tersebut. Didukung kembali penelitian dari Dyah (2019) bahwasanya dalam pemanfaatan alat evaluasi quizizz ini tidak ada beda yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Sama halnya dengan penelitian dari Maulyda (2020) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar dengan memanfaatkan alat evaluasi quizizz ini kurang begitu dibuktikan dengan tidak ada perbedaan rata-rata skor hasil belajar pada kelas yang menggunakan quizizz maupun tidak yang menggunakan quizizz.

Berdasarkan penelitian, proses evaluasi pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan adanya pemanfaatan alat evaluasi quizizz dan kelas yang tidak ada pemanfaatan alat evaluasi, tidak mempunyai perbedaan hasil belajar. Dikarenakan proses evaluasi ini dilakukan secara jarak jauh, sehingga sulit dalam mengondisikan kelas. Disimpulkan bahwa dalam pemanfaatan alat evaluasi quizizz tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi APBN APBD kelas XI IPA.

### **Efektifitas pemanfaatan alat evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif. *Purposive sampel* menjadi teknik sampel yang digunakan oleh peneliti.

Butir Soal yang digunakan peneliti sebagai instrumen dalam penelitian ini adalah 20 dari 30 butir soal yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Sehingga 10 butir soal dinyatakan tidak layak digunakan. Terlihat dari hasil belajar yang telah di peroleh, maka Indikator yang sangat dominan adalah indikator keenam dari 8 indikator total keseluruhannya. Indikator keenam berisi menjelaskan tujuan APBD. Pada indikator ini terdapat 3 butir soal didalamnya, indikator ini cenderung memahami tujuan APBD. Sedangkan untuk indikator keempat yaitu mengetahui dan menjelaskan jenis pendapatan dan pengeluaran negara. Pada indikator tersebut peserta didik banyak mendapat jawaban yang kurang benar karena peserta didik kesulitan dalam memahami soal dengan ketentuan waktu yang terbatas pada setiap soal. Berdasarkan hasil rata-rata nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen, nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen adalah 73,4 terdapat peningkatan dari hasil pretest yakni sebesar 59,6. Sedangkan nilai rata-rata hasil posttest kelas kontrol adalah 69,4 juga terdapat peningkatan dari hasil pretest yakni 55,3. Seperti halnya terdapat perbedaan hasil belajar dari kelas eksperimen sebesar 85,3 dan kelas kontrol sebesar 80,7. Selaras dengan penelitian pada siswa siswi kelas X SMK Ketintang Surabaya mempunyai hasil terdapat keefektifan dalam peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran OTKP dengan pemanfaatan *games* quizizz. (Citra & Rosy, 2020). Didukung dengan penelitian lain pada siswa SMP yang hasilnya terdapat keefektifan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pemanfaatan alat evaluasi quizizz (Kumalasari, 2020).

Berdasarkan observasi oleh peneliti, bahwa proses pembelajaran yang terjadi terdapat kekurangan. Yakni alat evaluasi quizizz membutuhkan jaringan internet yang stabil, sehingga beberapa peserta didik yang kurang menjangkau dalam jaringan internet akan susah dalam pelaksanaan proses evaluasi. Selain itu, penelitian ini dilakukan secara jarak jauh. Karena adanya pandemi covid-19. Sehingga peneliti kesulitan dalam mengawasi peserta didik untuk melakukan proses evaluasi dengan pemanfaatan alat evaluasi quizizz. Proses evaluasi membutuhkan waktu untuk mengerjakan sangat terbatas yakni 20 menit untuk menyelesaikan keseluruhan butir soal. Sedangkan 40 menit digunakan untuk pemaparan materi pembelajaran. Selain itu alat evaluasi quizizz ini juga memiliki keunggulan yakni penampilan alat evaluasi yang sangat menarik dan membuat

peserta didik interaktif dalam mengerjakan ujian (Handoko et al., 2021). Quizizz mendukung proses evaluasi yang akan di laksanakan oleh guru, serta mengatasi kejenuhan oleh peserta didik terhadap evaluasi menggunakan kertas. Berdasarkan observasi, peserta didik yang memanfaatkan alat evaluasi lebih sungguh sungguh dalam menjawab butir soal yang telah diberikan karena jika salah dalam memilih opsi jawaban maka akan mengurangi poin dalam permainan, sehingga mengakibatkan hasil belajarnya menurun. Alat evaluasi quizizz merupakan media belajar bebrbasis *online* yang efektif dalam peningkatan hasil belajar.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas antara kelas yang memanfaatkan alat evaluasi quizizz dengan kelas yang tidak memanfaatkan alat evaluasi quizizz ditinjau dari peningkatan hasil pre test terhadap hasil post test pada kelas yang melakukan pemanfaatan alat evaluasi. Sehingga alat evaluasi quizizz ini mempunyai keefektivan sebagai pendukung peningkatan hasil belajar dengan materi APBN APBD pada kelas XI IPA.

## KESIMPULAN

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan pemanfaatan alat evaluasi quizizz selama proses pembelajaran jarak jauh kurang dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar pada materi APBN & APBD siswa kelas XI IPA. Sedangkan pada efektifitas pemanfaatan alat evaluasi quizizz ini berdampak positif ditinjau dari hasil rata rata nilai pre test dan posttest kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai pretest dan nilai posttest kelas kontrol. Dari hasil penelitian diatas maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah perlu adanya penelitian kembali setelah pandemi covid-19 berakhir. Supaya hasil penelitian lebih efektif, efisien, dan akurat. Selain itu dalam pemanfaatan alat evaluasi quizizz maka perlu adaya modifikasi model pembelajaran yang lebih menarik dan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan materi yang berbeda sehingga peserta didik lebih semangat dalam melaksanakan proses evaluasi.

## REFERENSI

- Adiwisastro, M. F. 2015. Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill and Practice Untuk. *Jurnal Informatika.*, II(1), 205–211. <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/9018/Bab2.pdf?sequence=10>
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Al Tabany, T. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Prenada Media.
- Arifin, Z. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik 1 Halaman Melalui Workshop Daring Dengan Variasi Model Jigsaw di Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Sekolah Dasar (SD) Negeri Genteng 2 Bangkalan. *Re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 3(2), 201-215.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Universitas, 137, 142
- Asy'ari, H., Andhini, N. F., Ii, B. A. B., Saintifik, A. P., Saintifik, P. P., Teori, A. K., & Belajar, H. (2000). BAB II KAJIAN TEORI A. Hasil Belajar 1. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(september 2016), 12–36.

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Dyah Kusumawati, S. 2019. Equilibria Pendidikan *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi. Equilibria Pendidikan*, 4(5), 36–46. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/equilibriapendidikan>
- Faruq, I. A. F., & Afiah, A. R. (2018). Instrumen Penilaian Berbagai Kompetensi Atau Indikator Dalam Pencapaian Hasil Belajar SD / MI. *Pendidikan Dasar*, 152071200010.
- Fathurrohman, M. (2017). Model Model Pembelajaran. *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Hamalik, O. (2007). *Omear Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hlm 30 2Dimiyati Dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun2009), Hlm 200 I. 15–49.*
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), 012111. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (2008). Theories of Learning (teori belajar). *Tri Wibowo BS (Alih bahasa). Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Ikm, P., & Ugm, F. K. (2011). *Penelitian Eksperimen Penelitian Eksperimen*. 1–38.
- Indonesia, R. (2003). UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL.
- Jaedun, A. (2011). Oleh : Amat Jaedun. *Metodologi Penelitian Eksperimen*, 0–12.
- Kumalasari, V. V. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Bahasa Jawa Menggunakan Google Kelas dan Quizizz Pada Siswa SMP Negeri 1 Kayen. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(2), 164–175. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i2.42488>
- Legaki, N. Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human Computer Studies*, 144(June). <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>
- Linsky, J. L. (1977, July). Formation of the He I and He II Resonance and Subordinate Lines in the Sun and Late-Type Stars. In *International Astronomical Union Colloquium* (Vol. 43, pp. 28-28). Cambridge University Press.
- Mauliyda, M. A., Rosyidah, A. N. K., Apsari, R. A., FR, A. F. U., & Witono, A. H. (2020). Penggunaan Website Quizizz Untuk Mengevaluasi Hasil Belajar Calon Guru Sekolah Dasar. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 3(2), 139–144.
- Noor, S. (2020). 濟無No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Square, C., Of, G., & Tes, F. (2017). *Cara Membaca Angka*. 0–4.
- Sugiyono. 2012. Memahami Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta. Hlm. 199.
- Suharsono, A. (2020). *Journal 0 Ntn'l*. 6356, 60–66. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v11i1.1915>
- Widiarsih, T. (2020). Alat Evaluasi Pembelajaran. In *Kumpulan Makalah*. <http://makalahbukanmasalah.blogspot.com/2015/09/alat-evaluasi-pendidikan.html>

---

Wulan, A. H. Z., & Aristia, R. (2018). Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–13.  
[http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi pembelajaran Adea\\_Risa-1.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi_pembelajaran_Adea_Risa-1.pdf)