

## PENERAPAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA PESERTA DIDIK KELAS XI MIPA 3 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI MATERI APBN DAN APBD DI SMAN 1 NGORO

Nuryatim Ngundiati<sup>1</sup>, Muhammad Basir<sup>2</sup>, Riza Yonisa Kurniawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>nuryatimngundiati12@gmail.com, <sup>2</sup>muh.basir1968@gmail.com, <sup>3</sup>rizakurniawan@unesa.ac.id

### Abstract

Economics learning aims to equip students with knowledge. With this goal, students are expected to be able to better understand each material taught as one of the provisions in their lives. However, in reality there are many students who have difficulty understanding the material taught in class, especially on APBN and APBD material. This is due to the lack of enthusiasm of students in teaching and learning activities. The lack of use of good learning methods also makes the classroom atmosphere monotonous and boring so that, it is revealed that the learning that has been taking place so far students are sleepy by putting their heads on the table, joking with their friends, and when the evaluation is carried out using paper tests students copy their friends' answers. So through this action research, researchers want to improve students' learning outcomes in economics learning, especially on APBN and APBD material by implementing the Quizizz application. The research subjects were class XI MIPA 3 students at SMAN 1 Ngoro, Ngoro sub-district, Mojokerto district for the 2022/2023 academic year, totaling 36 students. From the results of the learning activities that have been carried out for two cycles, and based on all the discussions and analyzes that have been carried out, it can be concluded as follows: Economic learning on APBN and APBD material with the application of the Quizizz application has a positive impact on student learning outcomes in class XI MIPA 3 SMAN 1 Ngoro, Ngoro sub-district, Mojokerto district for the 2022/2023 academic year. This is based on the post test scores which continue to increase from the first to the second cycle. This is evidenced by the increasing number of students who achieved KKM, the first cycle was 76.5% and the second cycle was 93%, an increase of 16.5%. This success was obtained by implementing the Quizizz application. By giving multiple choice questions to students through the Quizizz application, the questions will appear randomly on each student's screen so that the evaluation carried out can be purely according to the ability of the students

*Keyword: APBN and APBD, Quizizz, Learning Outcomes*

### Pendahuluan

Pendidikan ialah suatu aktivitas mengembangkan potensi, ketangkasan dan karakter diri siswa (Kurniawan, 2014). Didalam ilmu pendidikan salah satunya terdapat pendidikan ekonomi yang sangat penting untuk dipelajari. Salah satu mata pelajaran di SMA Negeri 1 Ngoro khususnya di kelas XI MIPA 3 ialah ekonomi. Pelajaran ekonomi ini mencakup penjelasan mengenai APBN dan APBD dengan pemaparan konsep dasar anggaran belanja negara dan daerah Indonesia. Materi APBN dan APBD memuat banyak pengertian dan pemahaman, oleh karna itu diperlukan sebuah inovasi pada saat pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan cara membuat media pembelajaran menjadi menarik dan disesuaikan dengan keadaan peserta didik agar hasilnya memuaskan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti kelemahan materi APBN dan APBD yaitu terlalu banyak pemahaman sehingga peserta didik bosan dan bermain HP. Sehingga, saat pengerjaan tugas banyak peserta didik yang mencontoh tugas temannya.

Pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan efek positif pada hasil belajar mereka. Hasil belajar ialah kecapaian yang didapatkan sesudah ikut serta dalam proses belajar yang disajikan berbentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat (Nurdyansah & Toyiba, 2018). Selain itu, hasil belajar juga didefinisikan sebagai hasil yang didapat peserta didik di ujung proses pembelajaran berbentuk skala nilai yang disajikan dalam angka ataupun huruf yang

DOI: 10.33603/ejpe.v1i1i2.11

*This is an open access article under the CC-BY-SA license*



menjadi perhitungan keberhasilan ataupun ketidakberhasilan peserta didik pada proses pembelajaran (Sembiring, 2016).

Terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar, di antaranya faktor internal yakni motivasi dan eksternal pemanfaatan teknologi (Wardoyo et al., 2021). Namun, dalam penelitian ini hanya menguji factor eksternal yaitu pemanfaatan teknologi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi peserta didik berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran berbasis game. Salah satunya *Quizizz* berpengaruh positif dalam meningkatkan prestasi peserta didik. Penelitian (Wardoyo et al., 2021), disempurnakan oleh (Zainuddin et al., 2019) yang mengatakan bahwa *Quizizz* berpengaruh positif untuk evaluasi hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan (Wardoyo et al., 2021) dan (Zainuddin et al., 2019) penelitian (Aini, 2021) mengatakan bahwa penerapan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 6 SMAN 3 Nganjuk. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas padasiklus I 50,29 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,58, *quizizz* juga efektif untuk mengurangi peserta didik mencontek karena soal akan muncul secara acak pada peserta didik yang satu dengan yang lain sehingga membantu guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam menguasai materi. Berbeda dengan (Wardoyo et al., 2021), (Zainuddin et al., 2019), dalam penelitian (Orhan Göksün & Gürsoy, 2019) mengatakan bahwa *quizizz* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar, yang lebih efektif menggunakan kahoot.

Perkembangan digital dengan cepat mengubah dunia, anak-anak modern yang disebut generasi Milenial dibesarkan di era setiap orang memiliki komputer di saku mereka (Juho & Jonna, 2016). Dengan kecanggihan teknologi tentunya akan memberikan kemudahan guna siswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun (Jumardi et al., 2019). Dengan mendownload aplikasi belajar online peserta didik sudah dapat belajar meskipun tidak berada di sekolah. Salah satu aplikasi belajar yang dapat diakses gratis yaitu *Quizizz*. *Quizizz* ialah suatu alat Web 2.0 yang cukup terkenal dalam sektor penilaian (Orhan Göksün & Gürsoy, 2019). *Quizizz* ialah suatu aplikasi di sektor pendidikan yang berbentuk permainan (Zhao, 2019). *Quizizz* ini mencakup kuis yang dimainkan dua orang atau lebih yang bisa membantu mengevaluasi secara menyenangkan dan interaktif. Peserta didik bisa melatih kemampuan mereka atau mengevaluasi pembelajaran dalam gadget mereka, seperti pada ponsel pintar, laptop, dan lain sebagainya. Di dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi adalah cara kreatif di dalam kelas (Husaini, 2014).

Dari perolehan survei di kelas 11 MIPA 3 di SMAN 1 Ngoro oleh penulis, banyak peserta didik pada saat pembelajaran dimulai kurang semangat dan terlihat jenuh karena materi APBN dan APBD sangat banyak pemahaman yang harus diperhatikan mulai dari fungsi sampai mekanisme penyusunan. Peserta didik kurang fokus dan tidak senang pada saat pembelajaran dimulai. Hal tersebut tampak ketika mengikuti pembelajaran peserta didik menguap ngantuk, menyenderkan kepala di meja dan bercanda dengan temannya. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yakni pengajar menjelaskan kemudian membagi tugas secara berkelompok. Penilaian harian dilakukan dengan cara memberi pertanyaan untuk peserta didik kerjakan yang bertujuan agar peserta didik berdiskusi dengan temannya, dan brosing. Namun, cara tersebut tidak efektif karena hasilnya tidak berasal dari pemikiran peserta didik. Hal ini juga mengakibatkan pengajar kurang mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran yang dijelaskan.

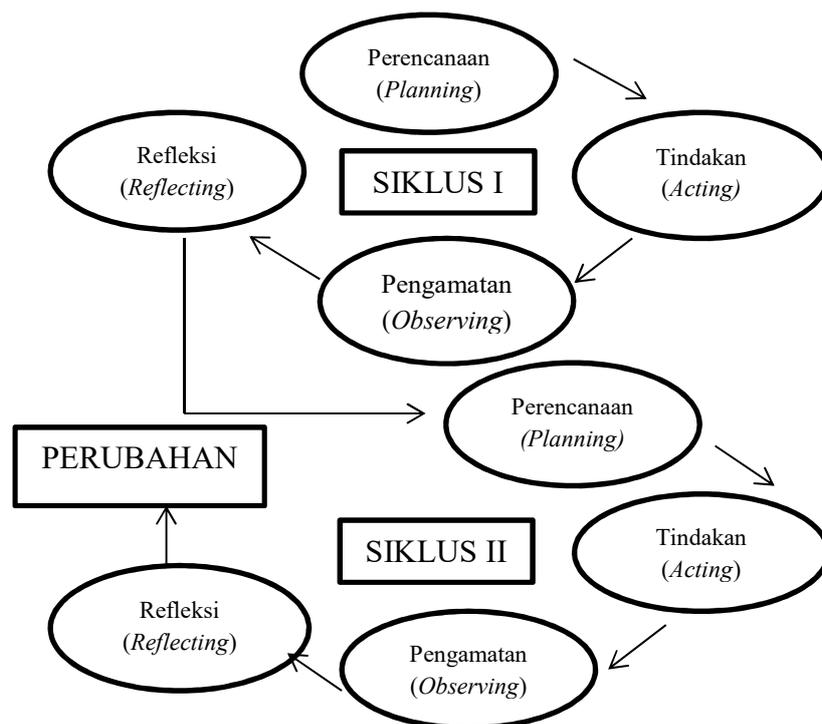
Dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik, guru berperan penting dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran yang berbasis game yaitu *Quizizz*

diharapkan dapat mengatasi kebosanan dan mengurangi kerjasama antar peserta didik pada saat mengerjakan penilaian harian, karena di *Quizizz* guru dapat mengatur berapa durasi waktu yang diberikan untuk peserta didik menjawab soal sehingga apabila waktu habis soal akan berganti di nomor selanjutnya dan urutan soal setiap peserta didik tidak sama jadi, mengurangi kerjasama dalam menjawab soal agar hasil penilaian yang didapatkan sesuai dengan pemahaman peserta didik itu sendiri.

Tujuan dilakukan penelitian adalah: (1) mendeskripsikan penerapan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran APBN dan APBD peserta didik kelas XI MIPA 3 SMAN 1 NGORO; dan (2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar mata pelajaran APBN dan APBD pada siswa kelas XI MIPA 3 SMAN 1 NGORO setelah diterapkan aplikasi *Quizizz*

### Metode Penelitian

Penelitian ini memakai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Definisi dari PTK ialah sebuah penilaian dengan sifat reflektif yang melakukan aktivitas tertentu guna menaikkan dan menambah baik praktik-praktik pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dengan cara yang profesional (Suharsimi, 2014). Keberhasilan setiap siklus dikatakan berhasil apabila nilai peserta didik cenderung meningkat. Prosedur penelitian, sebagai berikut:



Gambar 1. PTK Dua Siklus  
Sumber: (Suharsimi, 2014)

PTK dijalankan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdapat 2 kali pertemuan. Penelitian ini berfokus pada penerapan model dari Suharsimi (2014) yang di setiap siklus memiliki 4 aktivitas, yakni merencanakan (*planning*), menerapkan (*action*), pengamatan dan

evaluasi (*observation and evaluation*), merefleksikan (*reflecting*) tindakan sampai tercapainya kriteria keberhasilan.

Menurut (Sugiyono, 2014) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi yang digunakan oleh penulis adalah peserta didik SMAN 1 Ngoro kelas XI MIPA tahun ajaran 2022-2023. Peserta didik terdiri dari XI MIPA 1 sampai XI MIPA 4 dimana pada kelas XI MIPA mata pelajaran ekonomi dalam 1 minggu ada 3 jam pelajaran. Objek penelitian yang masih berupa populasi harus dikerucutkan menjadi sampel penelitian. Menurut (Sugiyono, 2014) sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi. Sampel yang diambil XI MIPA 3 SMAN 1 Ngoro dengan jumlah 36 peserta didik karena pada saat pembelajaran berlangsung kelas XI MIPA 3 kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran. Untuk meningkatkan semangat peserta didik diperlukan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran (Prasetya, 2022).

Teknik observasi menjadi teknik mengumpulkan data yang digunakan karena mengamati peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung dan tes tertulis berbentuk pilihan ganda untuk peserta didik saat melakukan evaluasi guna melihat hasil belajar dan mengetahui peningkatan hasil pada proses belajarnya. Teknik analisis kualitatif digunakan pada hasil observasi, saran dan masukan untuk memperbaiki dan mengevaluasi. Sementara teknik analisis kuantitatif dilihat dari penskoran terhadap jawaban peserta didik, rata-rata nilai yang diperoleh, serta persentase ketuntasan hasil belajar peserat didik.

## **Hasil Dan Pembahasan**

Dalam kegiatan pembelajaran masing-masing siswa mempunyai kemampuan dalam terkait materi APBD dan APBN. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari pembelajaran ekonomi materi APBD dan APBN yakni 75. Media pembelajaran *quizziz* digunakan dalam penelitian ini. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dengan menyertakan model Kemmis & Mc.Taggart dan dilaksanakan dengan 2 siklus (Suharsimi, 2014). Dalam aktivitas pembelajaran ekonomi materi APBD dan APBN dengan menggunakan media pembelajaran *quizziz* membuktikan bahwa pembelajaran itu bisa dilakukan dengan tepat di masing-masing siklus dengan melakukan evaluasi. Dari tabel di bawah ini bisa dilihat terdapat peningkatan hasil belajar materi APBD dan APBN siswa kelas IX MIPA 3 SMAN 1 Ngoro. Hal ini ditunjukkan dari perolehan siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian memaparkan tentang penerapan aplikasi *quizizz* pada peserta didik kelas XI MIPA 3 untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi materi APBN dan APBD di SMAN 1 Ngoro. Penelitian ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa siklus. Keberhasilan tindakan kelas dapat diukur dan indikator minimal tingkat keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Pengukuran hasil belajar menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes tulis. Tes berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah disampaikan yang harus dijawab oleh peserta didik, jawaban di dalam tes dapat berupa tulisan, bentuk dari tes yang akan digunakan adalah tes pilihan ganda. Soal tes diberikan setiap akhir siklus bertujuan untuk mengetahui hasil belajar. Penyusunan soal tes kognitif dalam penelitian ini meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan

penerapan (C3). Pertanyaan- pertanyaan dalam tes bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

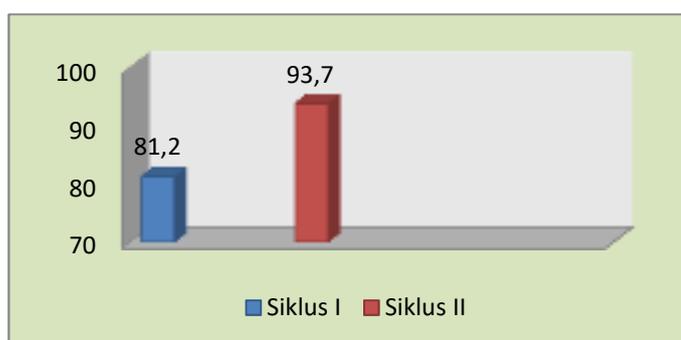
**Tabel Hasil Tes Materi APBD dan APBN**

No	Nilai Siklus I		Nilai Siklus II	
	APBD	APBN	APBD	APBN
1	85	84	88	87
2	75 %	78 %	94 %	92 %

Hasil dari observasi siklus I dan siklus II diperoleh data ini:

1) Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik pada pembelajaran di Siklus I dan Siklus II meningkat di masing-masing siklus. Di bawah ini diagram yang menunjukkan peningkatan aktivitas peserta didik pada pembelajaran materi APBD dan APBN pada siklus I dan siklus II:



**Gambar Diagram Observasi Ativitas Peserta Didik**

Dari gambar di atas diketahui peningkatan aktivitas peserta didik terbilang sangat baik. Aktivitas pada siklus I bernilai 81.2 dan meningkat sangat baik di siklus II dengan nilai 93.7. Peningkatan tersebut dikarenakan terdapat refleksi yang mampu memperbaiki aktivitas dan meningkat pada siklus I ke siklus II.

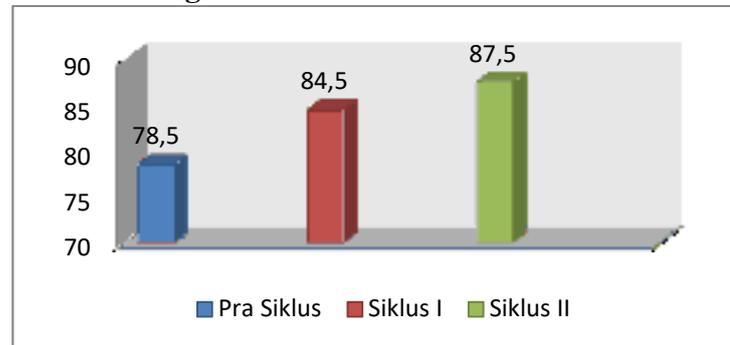
2) Hasil Tes Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

a) Rata-Rata Hasil Tes Peserta Didik

Berdasarkan perolehan data rerata hasil tes peserta didik meningkat. Hal tersebut terlihat dari prasiklus yang memperoleh nilai sebanyak 69,4. Perolehan tersebut kurang dari KKM yakni 75. Akan tetapi, harapan indikator kinerja yakni lebih dari 80, maka dari itu masih disebut tidak tuntas. Lalu meningkat pada siklus I yang memperoleh nilai sebanyak 85 untuk nilai APBD dan 84 untuk nilai APBN. Namun, indikator kinerja memperoleh hasil yang sama dengan standar prasiklus, sehingga nilai rerata dalam siklus I dikatakan tidak tuntas. Di siklus II, nilai rerata meningkat dan melampaui KKM serta indikator kerjanya melebihi 80%.

Berikut diagram peningkatan rata-rata hasil tes materi APBD dan APBD Kelas IX IPA 3 SMAN 1 Ngoro.

**Gambar Diagram Rata-Rata Hasil Tes Peserta Didik**



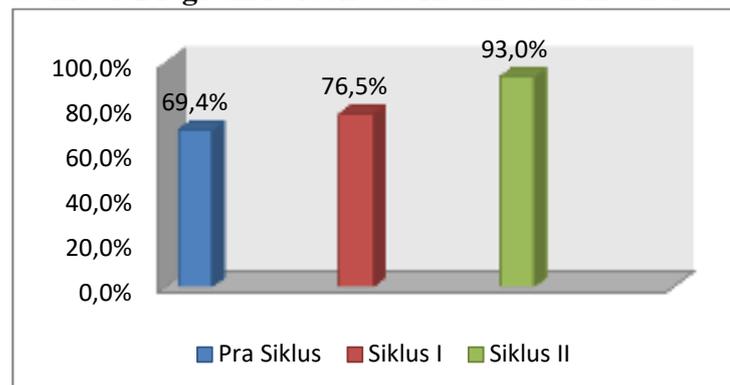
Berdasarkan diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap proses pembelajaran meningkat. Dari prasiklus ke siklus I meningkat, begitu juga dari siklus I ke siklus II meningkat. Maka dari itu, rerata siswa yang telah melampaui KKM dan tercapainya indikator kinerjanya, yakni lebih dari 80.

b) Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan terjadi pada kompetensi berhitung peserta didik dari perolehan data pada prasiklus, siklus I dan siklus II. Hal tersebut terlihat dari prasiklus yang memperoleh sebanyak 69,4%, siklus I memperoleh sebanyak 75% untuk APBD dan 78% untuk APBN. Kemudian pada siklus II mendapatkan 94% untuk APBD dan 92% untuk APBN. Oleh karena ini, persentase siklus II ini peserta didik telah mencapai indikator kinerja yang diharapkan, yakni 80%.

Berikut diagram persentase ketuntasan peningkatan pada materi APBD dan APBN pada Peserta didik kelas IX IPA 3 SMAN 1 Ngoro.

**Gambar Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Tes**



Dari pemaparan hasil PTK oleh penulis sebelumnya mengenai peningkatan penelitian pada siklus II, peneliti melihat berbagai kekurangan yang terdapat dalam siklus I, lalu dimaksimalkan pada siklus II. Berdasarkan siklus II, pengajar dapat mengaktifkan kelas dan siswanya agar ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan nilai hasil dari pembelajarannya. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan

bahwa menerapkan aplikasi *Quizizz* guna hasil belajar ekonomi materi APBN dan APBD di SMAN 1 Ngoro meningkat dan bisa menjadi referensi untuk pengajar dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

### **Pembahasan**

Pra Siklus, kegiatan pra siklus ini dilaksanakan guna mendapatkan informasi mengenai kompetensi peserta didik pada materi APBN dan APBD. Dari data yang diperoleh diketahui bahwa sebagian peserta didik belum tuntas dalam materi tersebut. Selain itu penggunaan model pembelajaran konvensional membuat materi yang diserap peserta didik kurang maksimal. Berdasarkan data itu dapat dilihat bahwasannya rerata kompetensi peserta didik didapatkan sebesar 79.5 masih belum melampaui KKM yang ditetapkan, yakni 75. Akan tetapi, indikator kinerjanya sebesar lebih dari 80. Maka dari itu, dikatakan belum tuntas. Sebanyak 36 peserta didik, yang telah tuntas dalam ulangan harian sejumlah 25 peserta didik. Jika dipersentasekan kompetensi peserta didik yakni 69.4%, tergolong masih kurang sebab persentase yang diinginkan sebesar lebih dari 80%. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa tindakan perbaikan harus dilaksanakan agar memaksimalkan hasil belajar. Dengan demikian bisa dipertimbangkan dalam menjalankan siklus I.

Siklus I dilaksanakan selama tiga jam pelajaran (3 x 40 menit) dalam 1 kali pertemuan. Terdapat beberapa tahapan dalam pembelajaran siklus I, diantaranya tahap pelaksanaan tindakan, observasi aktivitas peserta didik dan refleksi. Dari perolehan observasi, banyaknya nilai dari kegiatan peserta didik sebanyak 39 dan nilai tertinggi yakni 48. Rician nilai yang diperoleh terdapat 13 aspek yang memperoleh nilai 3, satu aspek yang memperoleh nilai 2, dan dua aspek yang memperoleh nilai 1. Perolehan hasil observasi yakni 81,2 yang berkriteria baik. Perolehan hasil itu telah melampaui indikator kinerja yang ditentukan yakni sebesar lebih dari 80. Sedangkan untuk perolehan tes pada peserta didik dilihat dari data itu nilai reratanya tergolong pada kriteria cukup, yakni 88. Namun, indikator kinerja yang diinginkan sebesar lebih dari 80, maka dapat dikatakan nilai rerata siklus I belum tuntas. Di kelas IX IPA 3 terdapat 36 jumlah peserta didik, yang telah memahami materi berdasarkan hasil ulangan adalah 27 peserta didik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kompetensi peserta didik masih tergolong rendah, yakni 75% dari yang diinginkan sebanyak lebih dari 80%. Dengan demikian tindakan perbaikan harus dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran agar mereka dapat memaksimalkan hasil belajar ekonomi materi APBN dan APBD.

Siklus II dilakukan dengan durasi 3 jam pelajaran (3 x 40 menit) dalam 1 kali pertemuan. Pada siklus I terdapat kelemahan yaitu peserta didik merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada saat pengerjaan tugas peserta didik juga lebih fokus mencontoh temannya, tidak fokus dengan pengerjaan tugasnya sendiri sehingga guru kesulitan untuk mengukur pemahaman peserta didik itu sendiri. Pada siklus II dilakukan perbaikan dengan menjelaskan kembali mengenai materi APBD dan APBN. Para peserta didik menyimak dan memerhatikan pengajarnya. Lalu mereka dapat bertanya mengenai materi tersebut apabila belum memahaminya dengan jelas dengan menunjuk tangan. Yang kedua, peserta didik diberikan latihan soal oleh pengajar untuk dikerjakan menggunakan media *quizziz* dan pengajar keliling untuk melihat kegiatan itu. *Quizizz* ialah suatu aplikasi untuk belajar berbentuk kuis dan game yang tidak hanya satu. Penggunaan *Quizizz* dapat berpeluang adanya hubungan yang aktif antara peserta didik pada saat melaksanakan evaluasi. Hasil dari evaluasi akan dilakukan analisis oleh aplikasinya secara langsung dan memunculkan peringkat langsung. Keunggulan dari aplikasi ini yakni adanya statistik dari hasil pekerjaan peserta

didik. Selain itu, waktu yang digunakan juga lebih efektif karena dapat diatur dan nilai langsung muncul sehingga memudahkan guru untuk memberi nilai. Aplikasi ini mampu memotivasi peserta didik sebab aplikasi ini dibuat menarik dan menyenangkan. Peserta didik juga lebih fokus pada pengerjaannya sendiri karena soal pada setiap peserta didik berbeda, guru juga lebih mudah untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi yang sudah disampaikan. Selaras dengan penelitian (Aini, 2021) mengatakan bahwa penerapan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 6 SMAN 3 Nganjuk. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas pada siklus I 50,29 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,58, *quizizz* juga efektif untuk mengurangi peserta didik mencontek karena soal akan muncul secara acak pada peserta didik yang satu dengan yang lain sehingga membantu guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam menguasai materi.

Perolehan observasi kegiatan peserta didik di siklus II, banyaknya nilai perolehan kegiatan peserta didik yakni 45 dan nilai tertinggi yakni 48. Rincian nilai yang diperoleh yakni terdapat 15 aspek yang memperoleh nilai 3, satu aspek yang memperoleh nilai 2, dan tidak ada aspek yang memperoleh nilai 1. Perolehan observasi yang didapat yakni 93,7 yang berkriteria sangat baik. Hasil perolehan itu telah melampaui indikator kerja yang ditentukan, yakni sebesar lebih dari 80. Kegiatan peserta didik pada proses belajar secara menyeluruh meningkat dengan sangat baik. Hal tersebut terlihat dari kriteria nilai baik (81.2) di siklus I meningkat menjadi sangat baik (93,7) di siklus II. Dari data siklus II, hasil tes tulisnya mendapati nilai rerata yang tergolong pada kriteria baik, yaitu 88 untuk nilai APBD dan 87 untuk nilai APBN. Sehingga indikator kinerja yang diinginkan sudah melampaui 80. Maka dari itu, nilai rerata di siklus II dapat dikatakan sudah tuntas. Pada kelas IX IPA 3 SMAN 1 Ngoro terdapat 36 jumlah peserta didik, yang berarti bahwa peserta didik yang mempunyai kompetensi pada materi APBD dan APBN mengalami peningkatan. Dengan demikian terlihat bahwa persentase kemampuan berhitungnya sudah meningkat, yakni 94% untuk APBD dan 92% untuk APBN, karena indikator kinerja yang diinginkan telah melampaui 80%. Maka dari itu, tindakan perbaikan yang dilaksanakan di siklus II pada pembelajaran ekonomi khususnya materi APBD dan APBN telah mencapai kriteria yang diharapkan dan melampaui persentase tuntasnya. Sehingga mereka tidak lagi membutuhkan tindakan perbaikan pada proses pembelajaran sebab mayoritas peserta didik memperoleh nilai yang lebih dari KKM dan memuaskan.

## **Simpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya proses pembelajaran dengan penerapan aplikasi *Quizizz* dengan langkah memberikan soal pilihan ganda terhadap peserta didik melalui aplikasi *Quizizz*, soal akan muncul secara acak di setiap layar peseserta didik sehingga evaluasi yang dilakukan bisa murni sesuai dengan kemampuan peserta didik. Penerapan aplikasi *Quizizz* mampu memaksimalkan hasil pembelajaran peserta didik, dengan dibuktikan adanya peningkatan jumlah peserta didik yang sudah melampaui KKM, siklus I sebesar 76,5% dan siklus II sebesar 93% dan meningkat sebanyak 16,5%.

## **Referensi**

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Aini, A. Z. (2021). ARTIKEL: Penerapan Aplikasi *Quizizz* Pada Siswa Kelas X Mipa Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn. Semdikjar 4 (Seminar Nasional Pendidikan ..., 376–383.  
[http://repository.stkipnganjuk.ac.id/453/%0Ahttp://repository.stkipnganjuk.ac.id/453/2/12c semdikjar 4.pdf](http://repository.stkipnganjuk.ac.id/453/%0Ahttp://repository.stkipnganjuk.ac.id/453/2/12c%20semdikjar%204.pdf)
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Audit Investigatif. *Auditing: A Journal of Practice & Theory*, 2(2), 141–147.
- Juho, H., & Jonna, K. (2016). Social motivations to use gamification: An empirical study of gamifying exercise. *ECIS 2016 - Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems*, 1–12. <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84905842155&partnerID=tZOtx3y1>
- Jumardi, Osmond, A. B., & Saputra, R. E. (2019). Aplikasi Back End Game Edukasi Berbasis Web Menggunakan Qr Code Back End Application of Web Based Educational Game Using Qr Code. *E-Proceeding of Engineering*, 6(1), 1407–1415.
- Kurniawan. (2014). *Pendidikan Karakter Konsep & Implementasinya Secara Terpadu Dilingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi & Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Mulyani, E. (2020). *Ilmu Ekonomi* (Fahrudin (ed.). PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Nurdyansah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 929–930.  
<http://eprints.umsida.ac.id/1610>
- Orhan Gökşün, D., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers and Education*, 135(January), 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Prasetya, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Molek (Monopoli Ekonomi) Bersistem Operasi Android. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 182. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v10i2.7105>
- Sembiring, R. M. (2016). STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wardoyo, C., Dwi, Y., Shandy, B., & Wibowo, A. (2021). Heliyon Do technological knowledge and game-based learning promote students achievement : lesson from Indonesia. *Heliyon*, 7(November), e08467.  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08467>
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244–253.  
<https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>

- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., Kai, S., & Chu, W. (2019). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 103729.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.  
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p375-2630>.