

LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI KELAS X MIPA 1 SMA NEGERI
4 BANJARBARU SEMESTER II (GENAP)
TAHUN AJARAN 2021/2022**



Oleh

RATIH PUJI LESTARI, S.Pd

**PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 4 BANJARBARU
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN AKHIR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

1. a. Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester II (Genap) Tahun Ajaran 2021/2022
- b. Kategori Penelitian : Penelitian Tindakan Kelas
2. Identitas Peneliti
- a. Nama lengkap : Ratih Puji Lestari, S.Pd
- b. NIP : 19880128 202012 2 010
- c. Pangkat/Golongan : Penata Muda / III A
- d. Jabatan : Guru Mata Pelajaran Ekonomi
- e. Sekolah : SMA Negeri 4 Banjarbaru
3. Jumlah Peneliti : 1 orang
4. Lokasi : SMA Negeri 4 Banjarbaru
5. Jangka Waktu : 6 Bulan

Telah disahkan pada tanggal 18 Juli 2022 di SMAN 4 Banjarbaru

Banjarbaru, 18 Juli 2022

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran Ekonomi



Dra Sumini, M.Pd
NIP. 19670715 199802 2 005

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ratih Puji Lestari'.

Ratih Puji Lestari, S.Pd
NIP. 19880128 202012 2 010

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI KELAS X MIPA 1 SMA NEGERI
4 BANJARBARU SEMESTER II (GENAP)
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Abstrak

Ekonomi adalah bagian dari ilmu sosial yang mempelajari perilaku manusia dalam mengelola sumber daya yang terbatas untuk menyalurkannya kedalam berbagai individu atau kelompok yang ada dalam suatu masyarakat. Pentingnya ilmu ekonomi dapat dirasakan bahkan dirumah sekalipun dimana Ayah dan Ibu mengatur keuangan dirumah sedemikian rupa untuk mencukupi kebutuhan kita. Kompetensi dasar Mendeskripsikan Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan **Alat Pembayaran** dalam perekonomian Indonesia dinilai sangat penting karena sangat erat dengan fakta ekonomi dalam kehidupan nyata. Namun selama ini capaian hasil belajar peserta didik pada materi ini masih rendah sehingga diperlukan strategi pengajaran yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi alat pembayaran peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru dengan menerapkan media game interaktif Quizizz. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru. Jumlah peserta didik dalam penelitian ini adalah 35 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar materi alat pembayaran dengan target 80 %.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 4 Banjarbaru dalam pembelajaran Alat pembayaran menggunakan Media Game interaktif Quizizz meningkat dari 34% menjadi 83%. Hasil penelitian pada siklus I sebanyak 12 peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM 70 atau sebesar 34% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 29 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM atau sebesar 83%.

Kata kunci : *hasil belajar, aplikasi Quizizz,*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT Tuhan sekalian alam, yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan karya tulis ilmiah ini dapat terselesaikan pada waktunya.

Dalam menyusun karya tulis ilmiah yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester II (Genap) Tahun Ajaran 2021/2022” ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Kepala SMA Negeri 4 Banjarbaru Dra. Sumini, M.Pd selaku kepala sekolah yang senantiasa mendorong dan memotivasi guru-guru untuk berprestasi
2. Ketua Rekan-rekan Guru di SMA Negeri 4 Banjarbaru yang ikut mendukung dan membantu penulis
3. Keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan agar langkah peneliti selalu dalam berkah, rahmat dan ridho Allah SWT
4. Semua pihak yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini selesai.

Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penelitian ini dan demi penelitian yang akan datang.

Banjarbaru, Juni 2022



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengertian Hasil Belajar	4
B. Metode Pembelajaran Inkuiri	6
C. Prinsip-prinsip Metode Pembelajaran Inkuiri	9
D. Langkah-langkah pelaksanaan Pembelajaran Metode Inkuiri	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Subjek, Tempat, dan waktu Penelitian	21
B. Rancangan Penelitian	18
C.	
D. Teknik Pengumpulan Data	21
E. Teknik Analisis Data	22

F. Indikator Peningkatan.....	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	23
B. Pembahasan	27
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	31
B. Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN-LAMPIRAN	33

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Balakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dan mendasar dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa. Pendidikan menjadi penentu kemana bangsa akan menyongsong masa depannya, apakah menjadi bangsa besar yang cerdas, beradab, dan siap beradaptasi dengan perubahan zaman atau sebaliknya tertinggal dari perubahan. Output adanya sumber daya manusia yang unggul diharapkan mampu untuk mengatur dan mengolah sumber daya alam dan seluruh potensi yang dimiliki bangsa ini untuk kemajuan dan kesejahteraan bangsa. Pandemi covid-19 yang terjadi dua tahun ini telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Semua komponen pendidikan dipaksa berubah dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi dan cara efektif secara cepat dan tepat. Jika pembelajaran dan pengajaran selama ini dilakukan secara tatap muka langsung. Dimasa covid 19 dipaksa berjalan secara online melalui layer laptop maupun gawai. Perubahan pembelajaran tatap muka berubah menjadi online menuntut para pendidik, peserta didik, dan orang tua dipaksa beradaptasi dan bertransformasi dalam pembelajaran.

Situasi sulit yang dihadapi pada masa covid tidak boleh melemahkan semangat Pendidikan sebagaimana tercantum di dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke-4 yakni untuk mencerdaskan anak bangsa. Pendidikan pun tidak boleh stagnan. Peserta didik harus tetap memperoleh perhatian dan layanan pendidikan yang baik. Mengingat tujuan pendidikan nasional Indonesia. Sejalan dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara, pembelajaran hendaknya dapat menyesuaikan dan menjawab tantangan zaman yang sedang terjadi pada saat ini. Zaman covid ini penggunaan media komunikasi dan akses internet menjadi

biasa dan menjadi kebutuhan vital. Seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi, untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital yang mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital untuk dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan, dkk., 2019). Media pembelajaran diperlukan guru menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang difungsikan oleh pengirim sebagai sebagai penyalur untuk mengirim pesan kepada penerima, sehingga bisa mengundang perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan yang sama sehingga terjadi proses belajar (Sadiman, dkk., 2010).

Teknologi pendidikan dapat memberikan kemudahan penyampaian informasi serta pemberian materi sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak menjadi kendala terkhusus pada saat pembelajaran jarak jauh. Dengan ciri khas, antusias, dan perkembangan yang cepat saat ini serta berkaitan dengan generasi muda/millennial mengakibatkan teknologi pendidikan merupakan solusi aktif yang tepat dan efisien yang dapat dimanfaatkan guna menunjang pembelajaran mandiri saat ini.

Sejalan dengan hal tersebut diatas sekolah tetap berusaha memberikan hak dan tuntunan kepada peserta didik dengan layanan pendidikan yang baik melalui pembelajaran secara daring maupun luring. Paduan dua metode pembelajaran daring dan luring itulah yang dikenal dengan blended learning. Pembelajaran konvensional secara tatap muka tetap dilakukan dengan pembelajaran dalam jaringan berbasis elektronik misalnya menggunakan aplikasi google meet dan zoom, atau aplikasi lainnya. Pembelajaran secara offline, peserta didik hadir di sekolah secara terbatas dengan sistem shift, dimana setiap shift berjumlah 12-16. Kehadiran mereka tetap dengan ketentuan protokol

kesehatan yang ketat. Model pembelajaran *blended learning* dinilai sesuai dengan tuntutan abad 21.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran di kelas X MIPA 1 SMAN 4 Banjarbaru, ternyata penulis dapatkan ada peserta didik yang belum menyelesaikan soal-soal dan tugas pembelajaran ekonomi meski telah melewati batas waktu yang di tetapkan. Dalam proses pembelajaran, masih terdapat hal yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Siswa terlihat asyik berbicara ataupun jikapun memperhatikan siswa ketika ditanya diam. Permasalahan ini menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, selain itu juga membuat modul ajar yang menarik sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik lebih bergairah mengikuti pelajaran saat daring. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang tidak optimal

Hal itu telah menginspirasi penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran masa post pandemic covid, dimana pembelajaran dilakukan secara *Blended Learning*. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang dimaksudkan agar dapat secara simultan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Selain itu media pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz yang dipilih dengan alasan mampu menghasilkan pembelajaran yang atraktif dan menarik, karena di desain seperti game dan membuat presentasi interaktif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah utama yang akan diteliti adalah Apakah ada pengaruh signifikan pada peningkatan hasil belajar kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester II (Genap) Tahun Ajaran 2021/2022 dengan menggunakan Aplikasi Quizizz.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester II (Genap) Tahun Ajaran 2021/2022 dengan menggunakan Aplikasi Quizizz

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian pada tujuan penelitian di atas maka manfaat dari penelitian ini, adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dengan melaksanakan pembelajaran materi alat pembayaran menggunakan media pembelajaran Aplikasi Quizizz, diharapkan dapat mencapai Tujuan dari mata pelajaran ekonomi menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pada jenjang sekolah atas yaitu diantaranya;

- 1) memahami sejumlah konsep untuk mengaitkan peristiwa dan masalah yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara;
- 2) menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi. Selain itu pengalaman belajar yang diperoleh dan pembelajaran yang menyenangkan dapat berpengaruh positif pada peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik akan meningkat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan sekolah mampu mendorong guru dan memfasilitasi untuk dapat mengembangkan diri dan menggunakan berbagai media pembelajaran inovatif sehingga peserta didik merasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan diharapkan selanjutnya hasil belajar peserta didik secara umum semakin baik dengan adanya media pembelajaran ini.

b. Bagi Peneliti/Guru

1. Mengembangkan kemampuan mengajar yang dimiliki disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan sekitar sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih bermakna, variatif dan penuh dengan inovasi serta sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.
2. Sebagai alternatif media pembelajaran untuk memperbaiki hasil belajar ekonomi siswanya.
3. Menambah pengalaman dan ketrampilan guru dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dan menyusun laporannya.

c. Bagi Siswa

1. Memperoleh suasana belajar yang baru dan menyenangkan, sehingga semangat belajar peserta didik dapat meningkat dan dampaknya hasil belajarnya pun semakin meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan pembelajaran dimulai dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Penilaian menjadi bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu syarat dalam penilaian adalah *autentik*. Menurut HM Musfiqoh (2016:33) penilaian *autentik* adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian autentik memiliki relevansi kuat terhadap pendekatan *saintific* karena mampu menggambarkan peningkatan belajar peserta didik dalam kegiatan 5 M yaitu mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Dalam penilaian ini memberikan kesempatan luas kepada peserta didik untuk menerapkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang dimiliki dalam bentuk penugasan seperti *eksperimen*, survey, proyek, makalah, maupun diskusi kelompok.

Dimiyati dan Mudjiono (2002:3-4) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental peserta didik. Sedangkan menurut Winkel (dalam Purwanto, 2010 : 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu ada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Suprijono (2011:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan yang menurut Gagne dapat berupa: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat peneliti tegaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap, mental, dan perilaku seseorang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksudkan adalah perubahan sikap, mental, perilaku peserta didik berupa pemahaman terhadap konsep-konsep, fakta-fakta dan prinsip-prinsip dan metakognitif materi dasar-dasar pemetaan dari yang awalnya belum mengetahui, mengerti, dan memahami, diharapkan setelah dilakukannya penelitian ini peserta didik menjadi mengetahui, mengerti, memahami konsep tersebut dengan lebih mendalam serta mampu menciptakan suatu produk dari kegiatan belajar. Dengan kata lain dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitiannya untuk mengetahui perbedaan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam hal kemampuan sikap, kognitif dan ketrampilan.

B. Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis

interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja peserta didik secara langsung. *Quizizz* tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

Dengan *quizizz* ini, peserta didik akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena *quizizz* langsung membuat ranking yang bersifat *live* antar peserta *quizizz*. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menyemangati.

Kelebihan dari *quizizz* bagi peserta didik adalah peserta didik tidak dapat mencontek sesama temannya, karena soal yang diberikan kepada peserta didik satu dengan yang lainnya telah diacak. Soal bisa dibuat dengan ketentuan waktu tertentu yang membuat peserta didik tidak punya kesempatan untuk bertanya dengan orang sekitar atau melihat buku catatan miliknya. Setelah mengerjakan kuis, peserta didik dapat mengetahui ranking yang dia dapat dari keseluruhan peserta didik yang mengerjakan soal tersebut. tidak hanya itu, peserta didik juga mengetahui soal dan jawaban yang betul dari soal yang telah dikerjakannya.

Keuntungan *quizizz* bagi guru adalah akan ada *grading* otomatis, kemudian *quiziz* membuat analisis butir soal, yang semuanya dapat diunduh berupa *file excel*. Laporan cukup detail, setiap peserta didik akan dilaporkan jawaban benar-salahnya, serta prosentase pencapaian quiz untuk seluruh peserta didik. Selain itu sebenarnya, hasil quiz setiap peserta didik dapat *diemail* ke orang tua peserta didik.

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman peserta didik selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi peserta didik. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

C. Penelitian Yang Relevan

Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyanyingsih dalam Seminar Nasional Edusainstek yang berjudul Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020 menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media game quizizz pada mata pelajaran matematika rata – rata hasil belajar sebesar 96 atau 94% dari 36 siswa yang tuntas.

Hal ini senada dengan hasil penelitian dari Genta Cristiyanda dan Ike Sylvia dalam Jurnal Asikola (Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan webquiz

quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada materi masalah sosial pada pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS 1 SMA N 16 Padang untuk materi pengertian masalah sosial, faktor pendorong masalah sosial, contoh masalah sosial dalam masyarakat, dampak masalah sosial dan pemecahan masalah sosial dalam masyarakat, hal ini dibuktikan dengan nilai t hitung = 6,34 dengan taraf nyata 0,05 sedangkan tabel = 2,00. Oleh karena t hitung besar dari t tabel maka hipotesis penelitian diterima

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 4 Banjarbaru, Jl. A Yani Km. 21,600 Landasan Ulin Utara Kecamatan Liang Anggang Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan. Peneliti bertindak sebagai guru. Populasi yang peneliti gunakan untuk melakukan penelitian adalah Seluruh siswa kelas X MIPA ataupun IPS yang peneliti ajar di SMA Negeri 4 Banjarbaru yang terdiri dari 8 kelas yaitu X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3, X MIPA 4, X MIPA 5, X IPS 1, X IPS 2, dan X IPS 3 jumlah keseluruhan 280 siswa. Penelitian ini menggunakan sampel kelas X MIPA 1. Objek penelitian adalah siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Tahun Pelajaran 2021/2022. Jumlah siswa 35 orang yang terdiri dari 14 orang peserta didik laki-laki dan 21 orang peserta didik perempuan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada nilai yang diperoleh dari UH 1 dan kuis peserta didik di kelas tersebut.

Waktu dan pelaksanaan penelitian mulai awal bulan Januari 2022 sampai dengan bulan Juni 2022. Pelaksanaan sesuai dengan alokasi waktu pada program semester 2021 terdiri dari dua siklus.

NO	KEGIATAN	BULAN JANUARI - JUNI 2022					
		JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN
1.	Penemuan ide/inspirasi	X					
2.	Pembuatan Rencana Pembelajaran	X	X				
3.	Pembuatan Instrumen Penelitian			X			
4.	Pelaksanaan Penelitian			X	X	X	
5.	Pembuatan Laporan					X	X

B. Metode dan Media Pengumpulan Data

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengamati keaktifan dan kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung pada materi alat pembayaran.

2. Dokumentasi Hasil belajar

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda, dan sebagainya. Adapun dalam penelitian ini data yang dapat dikumpulkan melalui metode dokumentasi ini adalah berupa hasil belajar diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

C. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Statistik deskriptif merupakan kegiatan statistik yang dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengatur data, menyajikan dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa dan keadaan. Setelah data terkumpul melalui angket, masing-masing alternatif jawaban dicari presentase jawabannya pada item pertanyaan masing-masing variabel dengan rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan: P = Angket Presentase

F = Frekuensi yang dicari

N = Number Of Case (jumlah frekuensi/ banyaknya individu).

Data yang telah dipresentasikan kemudian direkapitulasikan dan diberi kriteria sebagai berikut:

- a. 81% - 100% dikategorikan sangat baik
- b. 61% - 80% dikategorikan baik
- c. 41% - 60% dikategorikan cukup baik
- d. 21% - 40% dikategorikan kurang baik

Indikator pada penelitian ini adalah Nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai kualifikasi baik. Peneliti membandingkan jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebelum diberi perlakuan dengan jumlah peserta didik yang

mencapai KKM sebelum diberi perlakuan. pada kondisi awal dengan target akhir untuk menarik kesimpulan apakah terjadi peningkatan atau tidak.

D. Rancangan Penelitian

1. Persiapan

- 1) Permohonan izin kepada Kepala SMA Negeri 4 Banjarbaru
- 2) Identifikasi Masalah
- 3) Menyusun jadwal penelitian.
- 4) Membentuk kelompok belajar di kelas dengan memperhatikan latar belakang, kemampuan, dan jenis kelamin.
- 5) Penyusunan RPP, LKPD dan instrumen penelitian

2. Rencana Tindakan Setiap Siklus

a. Siklus I

- 1) Persiapan Siklus I
 - a) Membuat RPP dan LKPD.
 - b) Membuat penilaian, rubrik penilaian dan pedoman pensekoran untuk mengukur hasil belajar siswa

b. Siklus II

- 1) Persiapan siklus II
 - a) Membuat RPP dan LKPD
 - b) Membuat penilaian, rubrik penilaian dan pedoman pensekoran untuk mengukur hasil belajar siswa

2) Rencana Tindakan Siklus I

- a) Pertemuan 1 (2 JP) = 90 menit

Tahap pembuka

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Guru menggali pengetahuan awal peserta didik dengan

memberikan beberapa pertanyaan, seperti : “Apakah ada manusia di dunia ini yang tidak memerlukan uang?”

- c. Melalui jawaban yang disampaikan oleh peserta didik, guru mengajak peserta didik untuk masuk pada tahap inti pembelajaran.

Inti pembelajaran

- a. Peserta didik mengamati berbagai jenis uang yang berbeda
- b. Guru meminta peserta didik untuk menentukan jenis -jenis uang secara kolaborasi
- c. Guru memberikan arahan untuk langkah-langkah kegiatan menganalisis uang yang berbeda
- d. Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan hal yang ada pada masing-masing uang tersebut
- e. Peserta didik mengumpulkan data atau informasi tentang komponen uang serta syarat syarat uang kemudian mereka melakukan berbagai analisis tentang uang
- f. Setelah selesai guru meminta peserta didik untuk memberikan presentasi hasil analisis
- g. Setelah selesai guru memberikan kuis sebagai post tes secara manual dengan mencatat di kertas dan di jawab hasilnya dikumpulkan kepada guru

Penutup

Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan proses pembelajaran yang telah berlangsung dan merefleksi pembelajaran

- 3) Pengamatan Siklus I
Mencatat temuan-temuan yang ada selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 4) Refleksi Siklus I

- a) Mengidentifikasi masalah baik kekurangan maupun kesalahan saat proses belajar mengajar berlangsung.
- b) Membuat kesimpulan tentang kemampuan peserta didik dalam memahami materi alat pembayaran
- c) Menentukan langkah untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya (siklus II).

5) Rencana Tindakan Siklus II

- a) Pertemuan 1 (2 JP)= 90 menit

Pembuka

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Guru menggali pengetahuan awal peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan, seperti : “Apakah ada pengalaman kalian dalam bertransaksi sekarang ini tanpa uang?”
- c. Melalui jawaban yang disampaikan oleh peserta didik guru mengajak peserta didik untuk masuk pada tahap inti pembelajaran.

Inti pembelajaran

- a. Guru menampilkan gambar/video tentang alat pembayaran dan peserta didik memperhatikan
- b. Peserta didik berkolaborasi dengan peserta didik lain untuk mengklasifikasi macam-macam alat pembayaran
- c. Guru memberikan arahan serta menyampaikan kriteria alat pembayaran
- d. Peserta didik dengan bimbingan guru menganalisis kekurangan dan kelebihan masing-masing alat pembayaran sesuai dengan kreativitas masing-masing
- e. Peserta didik secara perwakilan melakukan presentasi hasil *project* peta yang telah dibuat serta guru memberikan *review* hasil dan memberikan penilaian
- f. Peserta didik memperbaiki dan melengkapi hasil *project* dan

mengutarakan pengalaman belajar

B. Setelah selesai guru memberikan post test dengan quizizz

Penutup

Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan atau point-point penting materi dasar-dasar pemetaan dengan memberikan beberapa pernyataan.

Pengamatan Siklus II

Mencatat hal-hal penting selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

6) Refleksi Siklus II

- a) Melakukan evaluasi terhadap temuan-temuan selama proses kegiatan belajar mengajar.
- b) Melakukan pengamatan apakah pada siklus ini peserta didik mengalami peningkatan dalam keaktifan maupun hasil belajar materi dasar-dasar pemetaan jika belum sesuai dengan target maka peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran, yaitu:

- (a) Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP);
- (b) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD);

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan selama 2X45 menit. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dibagi menjadi 3 (tiga) tahap, yaitu:

Tahap pembuka

- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- e. Guru menggali pengetahuan awal peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan, seperti : “Apakah ada manusia di dunia ini yang tidak memerlukan uang?”
- f. Melalui jawaban yang disampaikan oleh peserta didik, guru mengajak peserta didik untuk masuk pada tahap inti pembelajaran.

Inti pembelajaran

- h. Peserta didik mengamati berbagai jenis uang yang berbeda
- i. Guru meminta peserta didik untuk menentukan jenis -jenis uang secara kolaborasi
- j. Guru memberikan arahan untuk langkah-langkah kegiatan menganalisis uang yang berbeda
- k. Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan hal yang ada pada

masing-masing uang tersebut

- l. Peserta didik mengumpulkan data atau informasi tentang komponen uang serta syarat syarat uang kemudian mereka melakukan berbagai analisis tentang uang
- m. Setelah selesai guru meminta peserta didik untuk memberikan presentasi hasil analisis
- n. Setelah selesai guru memberikan kuis sebagai post tes secara manual dengan mencatat di kertas dan di jawab hasilnya dikumpulkan kepada guru

Penutup

Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan proses pembelajaran yang telah berlangsung dan merefleksi pembelajaran

7) Pengamatan Siklus I

Mencatat temuan-temuan yang ada selama proses belajar mengajar berlangsung.

8) Refleksi Siklus I

- a) Mengidentifikasi masalah baik kekurangan maupun kesalahan saat proses belajar mengajar berlangsung.
- b) Membuat kesimpulan tentang kemampuan peserta didik dalam memahami materi alat pembayaran

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Hasil observasi yang didapatkan peneliti dalam siklus I pertemuan 1 ini adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran alat pembayaran menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* membuat peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar karena disediakan contoh peta konkrit.
- b. Beberapa peserta didik saja yang percaya diri tampil untuk mempresentasikan hasil analisis komponen uang serta syarat syarat uang dan menyimpulkan materi.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung langkah-langkah kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan. Namun, ada beberapa hal yang harus diperbaiki pada siklus selanjutnya, antara lain:

- a. Kebanyakan peserta didik masih enggan dan malu untuk mengutarakan pendapat dan presentasi karena tidak yakin dengan hasil kerjanya dan merasa takut salah
- b. Ketika diberi tugas mengerjakan LKPD peserta didik mengerjakan dengan tergesa-gesa dengan prinsip asal selesai sehingga hasilnya kurang maksimal.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran, yaitu:

- (a) Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP);
- (b) Lembar Kerja Peserta Didik;
- (c) Rubrik penilaian;
- (d) Pedoman penskoran

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan selama 2X45 menit. Adapun, langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dibagi menjadi 3 (tiga) tahap, yaitu:

Pembuka

- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- e. Guru menggali pengetahuan awal peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan, seperti : “Apakah ada pengalaman kalian dalam bertransaksi sekarang ini tanpa uang?”

- f. Melalui jawaban yang disampaikan oleh peserta didik guru mengajak peserta didik untuk masuk pada tahap inti pembelajaran.

Inti pembelajaran

- a. Guru menampilkan gambar/video tentang alat pembayaran dan peserta didik memperhatikan
- b. Peserta didik berkolaborasi dengan peserta didik lain untuk mengklasifikasi macam-macam alat pembayaran
- c. Guru memberikan arahan serta menyampaikan kriteria alat pembayaran
- d. Peserta didik dengan bimbingan guru menganalisis kekurangan dan kelebihan masing-masing alat pembayaran sesuai dengan kreativitas masing-masing
- e. Peserta didik secara perwakilan melakukan presentasi hasil *project* peta yang telah dibuat serta guru memberikan *review* hasil dan memberikan penilaian
- f. Peserta didik memperbaiki dan melengkapi hasil *project* dan mengutarakan pengalaman belajar

C. Setelah selesai guru memberikan post test dengan quizz

Penutup

Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan kesimpulan atau point-point penting materi dasar-dasar pemetaan dengan memberikan beberapa pernyataan.

Pengamatan Siklus II

c. Refleksi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama siklus II ini terjadi peningkatan keaktifan peserta didik dari 28% menjadi 80% pada siklus 2. Sedangkan hasil belajar peserta didik dari siklus I yang hanya 31,42 % menjadi 83% di siklus 2 dimana ketercapaian ini sudah melampaui harapan ketercapaian peneliti yaitu 80% maka diputuskanlah untuk mengakhiri penelitian.

B. Pembahasan

1. Siklus I

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh guru sekaligus peneliti di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester I (Ganjil) Tahun Ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil observasi tingkat keaktifan peserta didik dalam belajar materi alat pembayaran dan hasil kuis di siklus I masih sangat rendah yaitu hanya 10 orang atau 28 % yang aktif dalam kegiatan belajar seperti mengajukan pertanyaan, mengajukan pendapat, bersemangat mengikut kegiatan belajar maupun mampu menganalisis dan berani menyajikan hasil tugasnya. Sedangkan data hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa di kelas X MIPA 1 pada kegiatan PAS yang berhasil melampaui nilai KKM (70) sebanyak 12 orang atau 34% dari 35 peserta didik dan sebanyak 23 peserta didik atau 66% masih di bawah nilai KKM. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan pembelajaran alat pembayaran dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 5
Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi alat pembayaran Pada Siklus I

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Sikap/ Keaktifan	Nilai Kognitif
1	Addo Widyadhana Eryandi	C	55
2	Adelita Damaiana Sitompul	C	77,5
3	Alwi Mursadad	C	17
4	Anastasya Yolandini	C	65
5	Aulia Azzahra	C	45
6	Az-Zahra Imelda Putri Widodo	B	67,5
7	Danil chandrawinata	K	57,5
8	Diah Ayu Puspitasari	C	55
9	Elma Siti Kholidiyah	K	75
10	Fatimah	C	55
11	Fidya Najwa Az Zahra	A	77,5
12	Frans Anggana	C	32,5
13	Haifa Al Madina	B	52,5
14	Ibnaty Salsabila Khairi	C	60

15	Jaguar Satria Kurniawan	C	47,5
16	Marsel Lino Ringkuangan	B	67,5
17	Marsya Puji Anggrarini	C	42,5
18	Mikhael Chris Hartono	K	52,5
19	Muhammad Arif Diyaul Aulia	A	42,5
20	Muhammad Fauzi Prasetyo	K	75
21	Muhammad Lintang Angger Pamungkas	K	77,5
22	Nadila Mayang Sari	A	75
23	Narindra Sora Diva	C	72,5
24	Nayara Az Zahra	C	50
25	Noor Amelia	B	82,5
26	Nur Zahra Nadhavia Bakrie	A	82,5
27	Permata Aura	K	55
28	Radithya Eka Febrihardi	K	72,5
29	Reni Dwi Permata	A	37,5
30	Renita Sofya Nabila	C	55
31	Sifa Azhara Meylinda	C	70
32	Siti Maulida Noor Azizah	C	45
33	Talitha Jahra Zharifa Ulmy	C	57,5
34	Tsanra Rahma Maulidiya	C	17
35	Yaris Alfiyannur	A	80

Tabel 6 Siklus I peserta didik yang mencapai KKM

Jumlah Siswa	Jumlah	Prosentase
Mencapai KKM 70	12 Siswa	34 %
Tidak Mencapai KKM 70	23 siswa	66 %

**Diagram 1.
Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus 1**



Hasil observasi keaktifan peserta didik melalui sikap yang ditunjukkan saat mengikuti kegiatan pembelajaran menunjukkan sebanyak 10 orang peserta didik atau 28 % yang aktif yang ditunjukkan oleh sikap antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar, mengajukan pertanyaan, mengajukan pendapat, menganalisis suatu permasalahan dan berani menyajikan hasil analisisnya. Hasil penilaian pada Diagram Siklus I di atas, menunjukkan bahwa 11 peserta didik dari 35 orang di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru telah berhasil mencapai KKM 70 jika dipersentasekan sebanyak 31,42%. Adapun yang belum mencapai KKM sebanyak 24 orang atau 68,58%. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I ini menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKM 70 sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan siklus II.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus pertama peneliti menetapkan dan menyiapkan rencana perbaikan pembelajaran untuk siklus kedua dan skenario perbaikannya.

Tabel 7
Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Alat Pembayaran Pada Siklus II

No.	Nama Peserta Didik	Nilai Sikap/ Keaktifan	Nilai Kognitif
1	Addo Widyadhana Eryandi	C	90
2	Adelita Damaiana Sitompul	B	95
3	Alwi Mursadad	C	95
4	Anastasya Yolandini	B	85
5	Aulia Azzahra	B	85
6	Az-Zahra Imelda Putri Widodo	B	95

7	Danil chandrawinata	B	35
8	Diah Ayu Puspitasari	B	95
9	Elma Siti Kholidiyah	B	95
10	Fatimah	B	85
11	Fidya Najwa Az Zahra	B	85
12	Frans Anggana	B	100
13	Haifa Al Madina	B	95
14	Ibnaty Salsabila Khairi	B	100
15	Jaguar Satria Kurniawan	B	95
16	Marsel Lino Ringkuangan	B	-
17	Marsya Puji Anggrarini	B	85
18	Mikhael Chris Hartono	B	100
19	Muhammad Arif Diyaul Aulia	A	60
20	Muhammad Fauzi Prasetio	C	25
21	Muhammad Lintang Angger Pamungkas	C	90
22	Nadila Mayang Sari	A	85
23	Narindra Sora Diva	B	85
24	Nayara Az Zahra	B	85
25	Noor Amelia	B	-
26	Nur Zahra Nadhavia Bakrie	A	75
27	Permata Aura	C	85
28	Radithya Eka Febrihardi	C	40
29	Reni Dwi Permata	A	90
30	Renita Sofya Nabila	B	90
31	Sifa Azhara Meylinda	B	85
32	Siti Maulida Noor Azizah	B	85
33	Talitha Jahra Zharifa Ulmy	C	80
34	Tsanja Rahma Maulidiya	A	100
35	Yaris Alfiyannur	A	50

Tabel 8 Siklus II peserta didik yang mencapai KKM

Jumlah Siswa	Jumlah	Prosentase
Mencapai KKM 70	30 Siswa	85%
Tidak Mencapai KKM 70	5 siswa	15%

Diagram 2. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II



Hasil observasi keaktifan peserta didik melalui sikap yang ditunjukkan saat mengikuti kegiatan pembelajaran menunjukkan sebanyak 28 orang peserta didik atau 80 % yang aktif yang ditunjukkan oleh sikap antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar, mengajukan pertanyaan, mengajukan pendapat, menganalisis suatu permasalahan dan berani menyajikan hasil analisisnya. Hasil penilaian pada Diagram Siklus II di atas, menunjukkan bahwa 29 peserta didik dari 35 orang di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru telah berhasil mencapai KKM 70 jika dipersentasekan sebanyak 83%. Adapun yang belum mencapai KKM sebanyak 6 orang atau 17%. Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II ini menunjukkan bahwa target peneliti untuk meningkatkan jumlah peserta didik yang aktif telah tercapai karena terjadi peningkatan keaktifan peserta didik dari 28% menjadi 80 %. Sedangkan untuk hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM dari siklus I sebesar 34% menjadi 83% dan dinyatakan telah berhasil, hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian telah tercapai.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil simpulan bahwa penggunaan media game interaktif Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan secara simultan keaktifan belajar ekonomi peserta didik dan hasil belajar kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru semester I (Ganjil) pada tahun pelajaran 2021/2022 pada materi Alat Pembayaran. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dari siklus I sebesar 28% peserta didik yang aktif namun dalam siklus II sikap antusias dan semangat mengikuti kegiatan belajar, mengajukan pertanyaan, mengajukan pendapat, menganalisis serta berani menyajikan hasil belajar meningkat menjadi 80 %.

Hasil belajar peserta didik pada materi dasar-dasar pemetaan juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I yang mencapai KKM 70 ada 11 peserta didik atau 31,42 % pada siklus II menjadi 29 peserta didik atau 83% dari total 35 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif Quizizz efektif secara simultan dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru. Kondisi tersebut terjadi karena dengan media game interaktif Quizizz tersebut peserta didik merasa senang seakan bermain game meski belajar. Selain itu peserta didik juga diberi kesempatan berdiskusi saat penguatan dalam pemberian materi di kelas setelah

sebelumnya mereka membaca materi yang disajikan dalam presentasi interaktif Quizizz. Media game interaktif Quizizz tersebut dinilai sangat efektif dalam membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka ada beberapa hal yang dapat menjadi bahan pertimbangan sebagai guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta untuk kemajuan belajar peserta didik terutama di SMA Negeri 4 Banjarbaru. Berikut ini saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu :

1. Untuk kegiatan penelitian kedepannya perlu dipersiapkan dengan lebih baik instrument penelitiannya supaya penelitian dapat berjalan maksimal dan lancar
2. Diperlukan koordinasi antara guru mata pelajaran, wali kelas dan guru bimbingan konseling terkait permasalahan belajar peserta didik
3. Perlu penguasaan kelas dan manajemen waktu yang tepat supaya proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan sesuai rencana
4. Dalam berkomunikasi maupun menyampaikan materi kepada peserta didik perlu disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat pemahaman peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Rosda Karya.
- Kemdikbud.2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*.Jakarta : PSDMPK-PMP
- Musfiqoh. 2019. *Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.
- Musfiqoh & Nurdyansyah. 2019. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.
- Sumantri, Mulyani & Johar Permana. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti.
- Khaliqul Husna (2020) : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Citra, Cahyani Amildah. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap> Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). Volume 8, Nomor 2, 2020
- Resti Arisandi, Ovrina. 2020. “Belajar Asyik Dengan Quizizz Ditengah Pandemi Covid-19”, <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/> diakses 14 Maret 2022
- Setiawan, Agung., Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih. 2019 .Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga

Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran
2019/2020. Seminar Nasional Edusainstek

Cristiyanda, Genta dan Ike Sylvia. 2021. Pengaruh Penggunaan Webquiz
Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16
Padang. Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran
VOL. 2 NO. 3 MARET 2021

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMAN 4 BANJARBARU		Kelas/Semester : X/Genap	Siklus ke 2
Mata pelajaran : Ekonomi		Alokasi Waktu : 2 x45 Menit	
KD	:	3. 6. Mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia. 4. 6. Menyajikan peran bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia	
Materi Pelajaran	:	Alat Pembayaran	

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran dengan model *Projec Based Learning* dan metode diskusi, penugasan serta presentasi peserta didik mampu **mengamati (membaca)**, **memahami** tentang alat pembayaran, **terampil menyajikan** contoh alat pembayaran, fungsi, syarat alat pembayaran dan melaporkan hasilnya melalui presentasi, sehingga dapat menghayati dan mengamalkan ajaran agamanya melalui belajar ekonomi, mengembangkan sikap jujur, dan bertanggungjawab sebagai karakter positif serta dapat mengembangkan budaya literasi, kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkreasi, dan berkolaborasi.

B. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media : WAG, *Google Classroom*, *google workspace* dan *Power Point*

Alat : Modul, LKPD, seperangkat alat tulis

Sumber belajar : Internet dan Buku pegangan kurikulum 2013 Ekonomi Kelas X Erlangga

C. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan pendahuluan		
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, peserta didik mengisi daftar kehadiran sebagai sikap disiplin		
Mengaitkan materi dengan aktivitas yang memanfaatkan peta serta menggali informasi sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang alat pembayaran		
Memberikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi alat pembayaran		
Menjelaskan materi yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh		
Kegiatan Inti		
Pengenalan (<i>Questioning</i>)	Masalah	Melalui kegiatan literasi sumber belajar peserta didik mencari tema tentang alat pembayaran. Guru menampilkan gambar dan tayangan video tentang alat pembayaran kemudian peserta didik berpikir kritis untuk menyajikannya
Mendesain perencanaan proyek (<i>Planing</i>)		Peserta didik berkolaborasi untuk merencanakan langkah-langkah kegiatan dan alat yang diperlukan dalam proyek membuat sajian tentang alat pembayaran
Penyusunan jadwal pelaksanaan (<i>Researching</i>)		Guru memberikan arahan dalam pengerjaan proyek terkait target akhir yang diharapkan serta

Tabel
Pedoman Penskoran Sikap Keaktifan Peserta didik

Skor	Kriteria
4	Sangat aktif, semangat dan antusia mengikuti kegiatan belajar; sangat sering mengajukan pertanyaan; mengajukan pendapat; menganalisis; dan sangat berani menyajikan hasil belajarnya
3	Aktif, semangat dan antusia mengikuti kegiatan belajar; sering mengajukan pertanyaan; mengajukan pendapat; menganalisis; dan berani menyajikan hasil belajarnya
2	Kurang aktif, semangat dan antusia mengikuti kegiatan belajar; kurang sering mengajukan pertanyaan; mengajukan pendapat; menganalisis; dan kurang berani menyajikan hasil belajarnya
1	Tidak aktif, semangat dan antusia mengikuti kegiatan belajar; tidak ada mengajukan pertanyaan; mengajukan pendapat; menganalisis; dan tidak berani menyajikan hasil belajarnya

Mengetahui:
Kepala Sekolah SMAN 4 Banjarbaru



Dra. Yumini, M.Pd
NIP. 19670715 199802 2 005

Banjarbaru, April 2019

Guru Mata Pelajaran

Ratih Puji Lestari, S.Pd
NIP. 19880128 202012 2 010

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

Sekolah : SMA Negeri 4 Banjarbaru
Mata pelajaran : Ekonomi
Kelas/Semester : X/Genap
Materi Pokok : Alat Pembayaran
Alokasi Waktu : 2 JP (2x 45 menit)

A. **Kompetensi Inti** :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku a. jujur, b. disiplin, c. santun, d. peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), e. bertanggung jawab, f. responsif, dan g. pro-aktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.
- KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, procedural dan/ berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode

B. **Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

Kompetensi Dasar	IPK
3. 6. Mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia.	KD 3.6.1 Menjelaskan pengertian uang KD 3.6.2 Menjelaskan fungsi, jenis, dan syarat uang KD 3.6.3 Menjelaskan pengelolaan uang rupiah oleh bank indonesia
4. 6. Menyajikan peran bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia	KD 4.6.1 Membuat sajian tentang alat pembayaran

C. **Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *Saintific* melalui metode diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan, dan presentasi, peserta didik dituntut untuk mampu **mengamati (membaca), mengumpulkan informasi, menganalisis** dasar-dasar pemetaan **Menyajikan** hasil analisis dalam bentuk table serta melaporkan hasilnya melalui presentasi, sehingga dapat menghayati dan mengamalkan ajaran agamanya melalui belajar geografi, mengembangkan sikap jujur, peduli, dan bertanggungjawab

sebagai karakter positif serta dapat mengembangkan budaya literasi , kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi , berkreasi, dan berkolaborasi.

D. Materi Pembelajaran

Fakta

- Peta rupa bumi Indonesia
- Objek Permukaan bumi

Konsep

- Jenis-jenis peta berdasarkan isi (Peta rupa bumi dan tematik)
- Jenis-jenis peta berdasarkan skala (Peta skala besar, skala sedang, skala kecil, peta kadaster)
- Jenis-jenis citra (citra foto dan citra non foto)
- Komponen dalam peta (Judul, skala peta, orientasi, garis lintang dan bujur, legenda, symbol, inset, sumber dan tahun pembuatan peta, lettering dan garis tepi peta)

Prinsip

- Proyeksi peta (Azimuthal, silinder dan kerucut)
- Proyeksi modifikasi (Mercator, Sinusoidal, Bone, Mollweide, Homolografik, Gall)

Prosedural

- Tahapan pembuatan Peta (Tahap persiapan, Pelaksanaan dan pengolahan serta penyajian data)
- Langkah-langkah interpretasi citra (Deteksi, identifikasi,, analisis)

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Saintific*

Model : *Discovery Learning*

Metode : Diskusi kelompok, Penugasan, Presentasi

F. Alat/Media dan Sumber Belajar

- 1). Alat/ Media : Globe, Peta Rupa Bumi Indonesia, Aplikasi google maps
- 2). Sumber belajar : - Buku pegangan kurikulum 2013 Geografi Kelas X Erlangga

G. Kegiatan Pembelajaran

Rincian Kegiatan	Waktu
Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik memimpin doa• Guru mengecek kehadiran peserta didik dan kesiapan dalam belajar• Guru menyampaikan indicator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran• Memberikan motivasi agar peserta didik siap untuk belajar dengan meminta beberapa peserta didik mengemukakan pengetahuan dasar tentang alat pembayaran• Guru mengaitkan hal-hal yang dikemukakan peserta didik dengan materi yang akan dipelajari	10 menit

Kegiatan Inti1. *Memberi Stimulus*

- a. Peserta didik mengamati berbagai macam gambar tentang alat pembayaran yang disediakan oleh guru
- b. Peserta didik ditugaskan membaca referensi dengan alat pembayaran
- c. Peserta didik membuat catatan sebagai pengetahuan awal

Proses pengumpulan informasi menuntut ketelitian, kejujuran, dan tanggungjawab dalam diri peserta didik tentang informasi yang dikumpulkan.

2. *Menyiapkan Problem statemen (Mengidentifikasi masalah)*

- a. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum diketahui dan hal-hal yang ingin diketahui lebih jauh tentang materi dan gambar yang disediakan guru
- b. Peserta lain diberi kesempatan memberikan jawaban maupun tanggapan
- c. Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan sesuai topik bahasan (Guru berusaha membuat fokus agar pertanyaan tersebut mengarah pada IPK)

Guru memotivasi semua peserta didik untuk berani dan percaya diri memberikan tanggapan tanpa harus takut salah dan tanggapan yang disampaikan harus mengedepankan kesantunan. (karakter)

3. *Data Collecting (mengumpulkan data)*

- a. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok
- b. Peserta didik (dalam kelompok diminta mengumpulkan data/informasi yang sesuai dengan topik yang di bahas dalam kelompok

4. *Data Prosessing (mengolah data)*

Secara berkelompok peserta didik mengolah dan mengidentifikasi informasi, mengklasifikasi dan menganalisis data informasi yang telah didapatkan tentang alat pembayaran

Peserta didik menunjukkan semangat kerjasama untuk menyelesaikan tugas kelompok dan toleransi apabila ada perbedaan pendapat dalam kelompok.

5. *Verivication (memverivikasi)*

- a. Peserta didik menjawab pertanyaan yang telah diajukan di awal pelajaran
- b. Peserta didik fokus kelompoknya menganalisis syarat dan fungsi uang

6. *Generalization (menyimpulkan)*

- a. Masing-masing kelompok berdiskusi merumuskan

Rincian Kegiatan

Waktu

kesimpulan bahasan materi alat pembayaran
b. secara bergilir setiap kelompok diberi kesempatan mengemukakan/mempresentasikan atas hasil kerja kelompoknya **dengan tetap mengedepankan kesantunan dan tidak boleh ada unsur merendahkan atau membuli.**

Penutup

1. Guru Bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan materi pembelajaran yang telah dipelajari
2. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan kinerja terbaik
3. Guru menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya tentang proyeksi peta dan dasar-dasar pemetaan
4. Guru menutup kegiatan belajar dengan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa

H. Penilaian

1. Mekanisme dan prosedur
Teknik Penilaian : Sikap dengan Observasi,
Keterampilan dengan penilaian unjuk kerja atau proyek
Pengetahuan dengan Kuis tertulis

I. Instrumen Penilaian

A. Gambar dan Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Dari hasil evaluasi kegiatan penilaian formatif, bagi peserta didik yang belum memahami materi secara baik diberikan proses ulasan dan pengulangan sehingga memiliki keterampilan dan pemahaman yang sesuai.

2. Pengayaan

Apabila masih tersisa waktu, peserta didik mempelajari pengembangan materi alat pembayaran untuk menambah wawasan dan pemahaman

<i>Catatan Guru / Refleksi</i>	
1. Masalah	
2. Ide Baru	
3. Momen Spesial	

Mengetahui:

Kepala Sekolah SMAN 4 Banjarbaru



Dra. Sumini, M.Pd

NIP. 19670715 199802 2 005

Banjarbaru, April 2019

Guru Mata Pelajaran

Ratih Puji Lestari, S.Pd

NIP. 19880128 202012 2 010

Lampiran 1. Proses Perencanaan



Gambar 1. Proses pembuatan rencana pembelajaran, Menyusun materi dan pembuatan soal dengan Quizizz

MODUL AJAR

Kelas: X (Sepuluh) Matrik: Ekonomi Semester: I / 2021-2022

Topik: Alat Pembayaran Kompetensi Dasar: Mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia

FOKUS DAN SASARAN PELAJARAN

- FOKUS DAN SASARAN PELAJARAN**
 - Sejarah uang
 - Fungsi dan jenis-jenis uang
 - Syarat uang
- TUJUAN PEMBELAJARAN**
 - Mendeskripsikan sejarah evolusi uang
 - Menjelaskan fungsi dan jenis-jenis uang
 - Mendeskripsikan syarat uang

MEDIA PEMBELAJARAN

- Whatsapp
- Google classroom
- Presentasi interaktif quizizz
- quizizz

Alat/Bahan

- Laptop
- Handphone/gawai
- LCD Projector

SUMBER BELAJAR

- Buku guru dan siswa
- Modul, bahan ajar dan paket, dan
- sumber lain yang relevan

STRUKTUR / AKTIVITAS

- Pembukaan dengan salam dan berdoa bersama
- Absensi kehadiran siswa dengan classroom
- Siswa diberi tayangan dan bahan bacaan tentang alat pembayaran fokus bahasan uang melalui media presentasi interaktif quizizz dan guru menjelaskan
- Siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan faktual dan bersifat hipotetik berkaitan dengan materi sejarah uang, fungsi dan jenis-jenis uang, dan syarat uang
- Siswa mendiskusikan dengan kelompok di dampingi guru, mengumpulkan informasi dan saling bertukar informasi mengenai sejarah uang, fungsi dan jenis-jenis uang, dan syarat uang
- Siswa mengerjakan post test tentang materi uang alat pembayaran
- Guru dan siswa membuat kesimpulan dan guru memberi penguatan tentang sejarah uang, fungsi dan jenis-jenis uang, dan syarat uang
- Guru menutup dengan salam dan doa

PENILAIAN:

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap dan tes pengetahuan (berupa post test tertulis) melalui quizizz

Mengetahui
SMA NEGERI 4 BANJARBARU
Dra. Sigitri, M Pd
15199802 2 005

Banjarbaru, Maret 2022
Guru Mapel
Ratih Puji Lestari, S Pd
19880128202012 2 010

Gambar 2. Modul ajar untuk scenario pembelajaran



EKONOMI Kelas X



By Reth Puj Lestari

Uang sebagai Alat Pembayaran

Pengertian Uang

uang adalah suatu benda yang diterima secara umum oleh masyarakat untuk mengukur nilai, menukar, dan melakukan pembayaran atas pembelian barang dan jasa, serta pada waktu yang bersamaan bertindak sebagai alat penimbun kekayaan.



Gambar 3. Materi presentasi interaktif yang dibuat dengan Quizizz

QUIZIZZ	NAMA : _____
POST TEST UANG SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN	KELAS : _____
20 Pertanyaan	TANGGAL : _____

1. Suatu benda yang dapat diterima oleh masyarakat umum sebagai **alat tukar-menukar** atau **alat pembayaran** yang **sah** dalam **kegiatan ekonomi** merupakan.....

- A Pengertian Uang B Fungsi Uang
 C Tujuan Uang D Syarat Uang

2. uang yang berlaku di kawasan tertentu adalah pengertian dari....

- A uang regional B uang lokal

Gambar 4. Soal interaktif yang dibuat dengan Quizizz

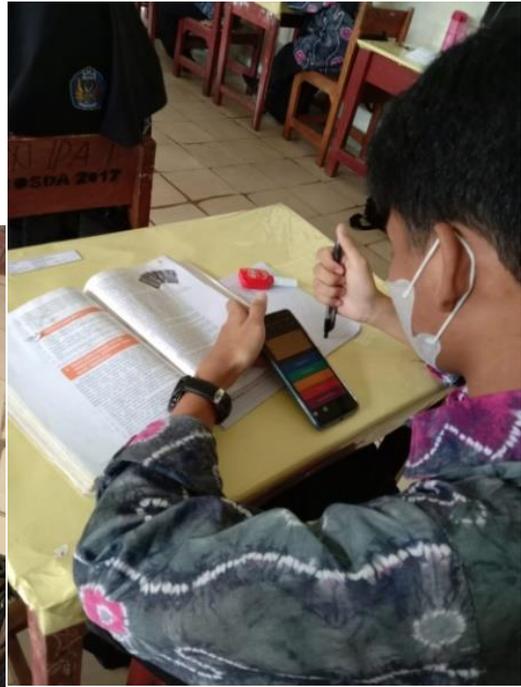
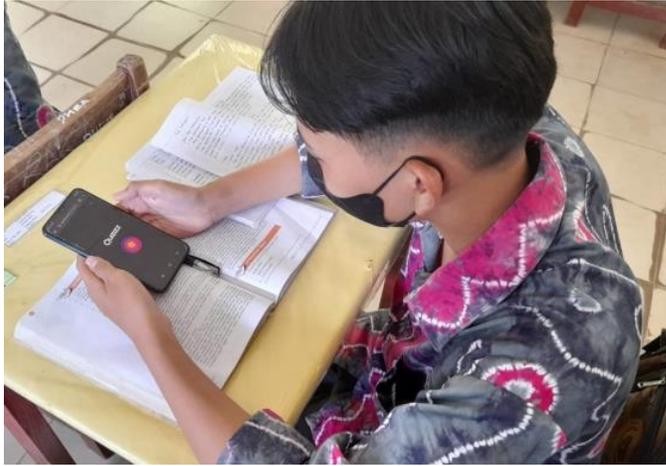
Lampiran 2 Implementasi



Gambar 5. Penggunaan presentasi interaktif dari Quizizz dalam Pembelajaran



Gambar 6. Antusias siswa memperhatikan presentasi interaktif dari Quizizz dalam Pembelajaran

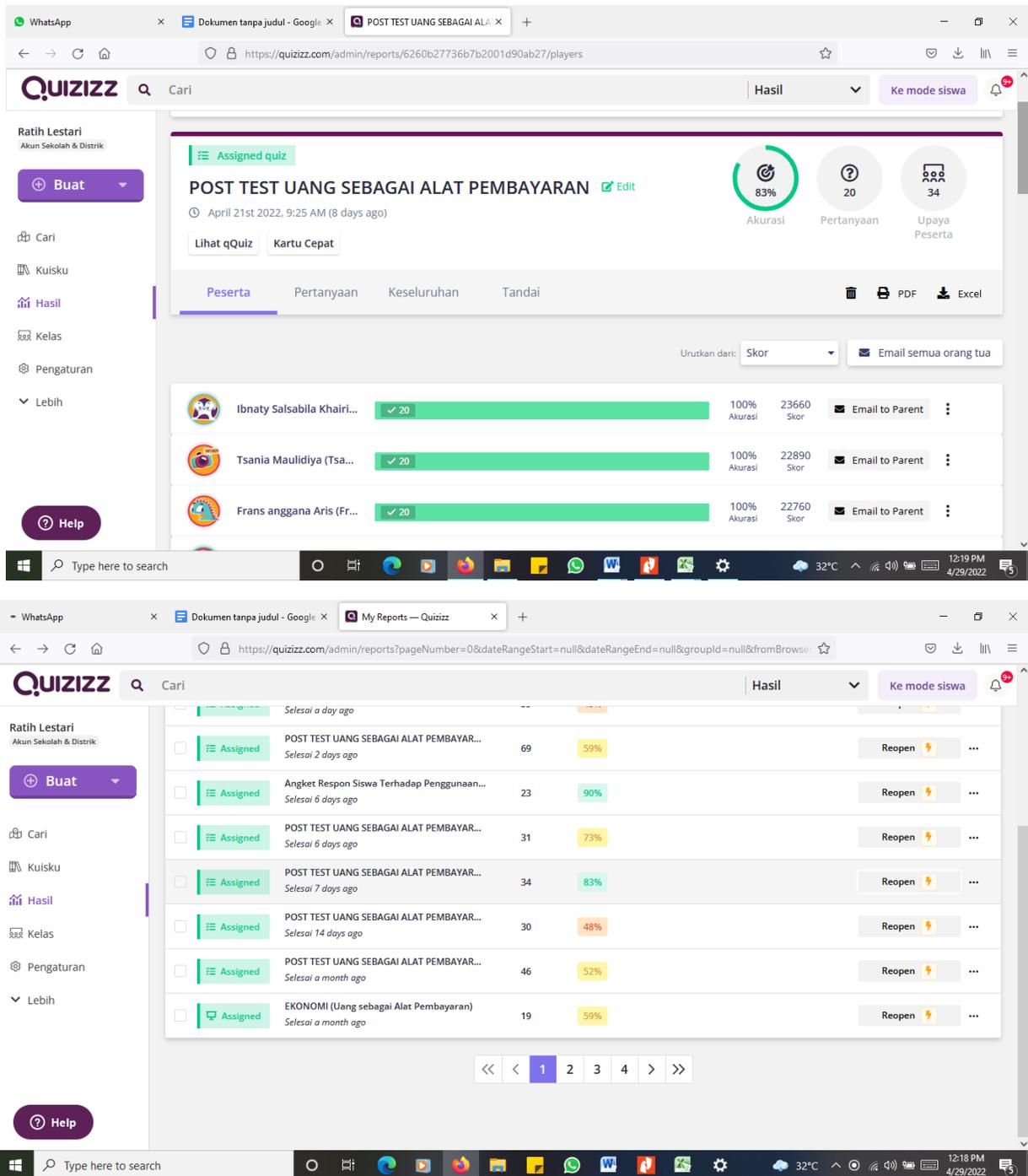


Gambar 7. Peserta didik mengakses quizizz dalam mengerjakan post test maupun mengakses materi

Lampiran 3 Hasil

No	Urut	Tempat	Tgl/Um	Nama Pendaftaran	NAMA DIRI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	TOTAL	Keberhasilan
1	1	1	1/2021	Latihan 1	GENO WIDYADHANA BEYANTI																						
2	2	1	1/2021	Latihan 2	ADIELIA DEGIANDI																						
3	3	1	1/2021	Latihan 3	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
4	4	1	1/2021	Latihan 4	SANTI ANIBRI																						
5	5	1	1/2021	Latihan 5	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
6	6	1	1/2021	Latihan 6	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
7	7	1	1/2021	Latihan 7	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
8	8	1	1/2021	Latihan 8	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
9	9	1	1/2021	Latihan 9	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
10	10	1	1/2021	Latihan 10	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
11	11	1	1/2021	Latihan 11	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
12	12	1	1/2021	Latihan 12	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
13	13	1	1/2021	Latihan 13	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
14	14	1	1/2021	Latihan 14	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
15	15	1	1/2021	Latihan 15	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
16	16	1	1/2021	Latihan 16	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
17	17	1	1/2021	Latihan 17	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
18	18	1	1/2021	Latihan 18	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
19	19	1	1/2021	Latihan 19	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						
20	20	1	1/2021	Latihan 20	ALYANDEZ YOL ANIBRI																						

Gambar 8. Daftar Hadir Peserta Didik Dalam pembelajaran



Gambar 9. Hasil Post tes dengan menggunakan Aplikasi Quizizz



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMA NEGERI 4 BANJARBARU
Jl. Jend. A. Yani KM. 21.600 Kec. Liang Anggang Banjarbaru 70723
☎ 08115171242 Kalimantan Selatan



BERITA ACARA
PELAKSANAAN EVALUASI POST TEST
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Pada hari ini ... *Kamis* Tanggal *dua puluh satu* Bulan April Tahun Dua ribu dua puluh dua.

1. Telah diselenggarakan Evaluasi Post Test dari pukul *11.30* Sampai pukul *12.30*

Pada sekolah : SMA Negeri 4 Banjarbaru
Ruang/Kelas : *X MIPA 1*
Alamat : Jl. Jenderal A. Yani Km. 21,600 Landasan Ulin
Jumlah peserta seharusnya : *39* orang
Yang hadir : *33* orang, yakni nomor :

Yang tidak hadir : *2* orang, yakni nomor :

No. Absen 16 dan 25

2. Catatan selama pelaksanaan evaluasi post test
Alhamdulillah evaluasi post test berjalan lancar

Berita acara ini dibuat dengan sesungguhnya.

Banjarbaru, 21 April 2022

Yang membuat berita acara

Pengawas:

Tanda tangan

Nama

NIP

Ratih Puji Lestari

1988 01 28 202012 2010

Gambar 10. Berita Acara pelaksanaan post tes

Lampiran 11

DAFTAR NILAI EVALUASI POST TEST ALAT PEMBAYARAN

Kelas : X MIPA 1

Semester : 2

No	Nama	Nilai
1	Addo Widyadhana Eryandi	90
2	Adelita Damaiana Sitompul	95
3	Alwi Mursadad	95
4	Anastasya Yolandini	85
5	Aulia Azzahra	85
6	Az-Zahra Imelda Putri W	95
7	Danil Chandrawinata	35
8	Diah Ayu Puspitasari	95
9	Elma Siti Kholidiyah	95
10	Fatimah	85
11	Fidya Najwa Az Zahra	85
12	Frans Anggana	100
13	Haifa Almadina	95
14	Ibnaty Salsabila Khairi	100
15	Jaguar Satria Kurniawan	95
16	Marselino Ringkuangan	-
17	Marsya Puji Anggrarini	85
18	Mikhael Chris Hartono	100
19	Muhammad Arif Diyaul Aulia	60
20	Muhammad Fauzi Prasetio	25
21	Muhammad Lintang Angger Pamungkas	90
22	Nadila Mayang Sari	85
23	Narindra Sora Diva	85
24	Nayara Az Zahra	85
25	Noor Amelia	-
26	Nur Zahra Nadhavia Bakrie	75
27	Permata Aura	85
28	Radithya Eka Febrihardi	40
29	Reni Dwi Permata	90
30	Renita Sofya Nabila	90
31	Sifa Azhara Meylinda	85
32	Siti Maulida Noor Azizah	85
33	Talitha Jahra Zharifa Ulmy	80
34	Tsania Rahma Maulidiya	100
35	Yaris Alfiannur	50

Gambar 11. Hasil Post tes Materi Alat Pembayaran