

---

---

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI BERBASIS WAYGROUND  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI MAN 2  
MODEL MEDAN**

**Syaqinah Ujung<sup>1</sup>, Arwansyah<sup>2</sup>**  
**Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara**  
e-mail: [syaqinahujung@mhs.unimed.ac.id](mailto:syaqinahujung@mhs.unimed.ac.id)

**Abstract:** *This study aims to develop a Wayground-based evaluation instrument for the economics subject of international economic cooperation for class XI MAN 2 Model Medan and to determine its feasibility, effectiveness, and practicality. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The results of the study indicate that the Wayground-based evaluation instrument is declared feasible based on validation by material experts with a V Aiken value of 0.8 in the high category and media experts of 0.823529 in the very high category. The results of the effectiveness test show a significant difference between the experimental class and the control class with a significance value of  $0.000 < 0.05$  and the N-Gain value of the experimental class is 0.675 in the moderate and quite effective categories. In addition, the results of student and teacher responses show a practicality level of 88.25% and 85.93% in the very practical category. Thus, the Wayground-based evaluation instrument is able to become an innovative, interactive, and effective evaluation media in supporting the economics learning process.*

**Keyword:** *Evaluation Instrument; Wayground; Economics Learning; ADDIE; Learning Evaluation*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi berbasis *Wayground* pada mata pelajaran ekonomi materi kerja sama ekonomi internasional kelas XI MAN 2 Model Medan serta mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan, dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis *Wayground* dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi dengan nilai *V Aiken* sebesar 0,8 dengan kategori tinggi dan ahli media sebesar 0,823529 dengan kategori sangat tinggi. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  serta nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,675 dengan kategori sedang dan cukup efektif. Selain itu, hasil respon peserta didik dan guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 88,25% dan 85,93% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, instrumen evaluasi berbasis *Wayground* mampu menjadi media evaluasi yang inovatif, interaktif, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran ekonomi.

**Kata Kunci:** Instrumen Evaluasi; *Wayground*; Pembelajaran Ekonomi; *ADDIE*; Evaluasi Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi

dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk

bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga mulai diterapkan dalam proses evaluasi pembelajaran. Perubahan ini mendorong proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat *teacher-centered* menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada peserta didik. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dan evaluasi agar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di era digital.

Dalam proses pembelajaran, evaluasi memiliki peran penting untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik serta efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi yang baik dapat memberikan umpan balik bagi pendidik untuk memperbaiki strategi pembelajaran sekaligus membantu peserta didik memahami perkembangan hasil belajar mereka (Fajria, 2021). Evaluasi pembelajaran memiliki berbagai tujuan, antara lain untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran, memberikan umpan balik kepada peserta didik, membantu guru mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam belajar (Damayanti et al. 2023). Selain itu, evaluasi juga berfungsi sebagai dasar refleksi bagi pendidik dalam menentukan metode pembelajaran yang lebih tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, instrumen evaluasi yang digunakan harus mampu mengukur hasil belajar secara efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Namun, pada kenyataannya proses evaluasi pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional berupa soal tertulis berbasis kertas. Penggunaan evaluasi konvensional dinilai kurang menarik bagi peserta didik karena cenderung monoton, membutuhkan waktu pemeriksaan yang

cukup lama, serta belum mampu memberikan umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, evaluasi pembelajaran berbasis digital mulai banyak digunakan sebagai alternatif evaluasi yang lebih interaktif dan efisien. Salah satu platform evaluasi digital yang berkembang saat ini adalah *Wayground*. *Wayground* merupakan pengembangan dari aplikasi *Quizizz* yang sebelumnya dikenal sebagai media kuis interaktif berbasis permainan. Menurut Patimah et al. (2025), *Wayground* merupakan platform pembelajaran daring berbasis *game-based learning* yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui kegiatan evaluasi yang menarik dan interaktif. *Wayground* tidak hanya digunakan sebagai media kuis, tetapi juga telah berkembang menjadi platform evaluasi pembelajaran yang lebih terstruktur dan berbasis data. Platform ini menyediakan berbagai fitur seperti bank soal, pengaturan tugas terjadwal, laporan analitik hasil belajar peserta didik, umpan balik otomatis, *leaderboard*, serta dukungan pembuatan soal berbantuan *Artificial Intelligence* (AI). Fitur-fitur tersebut memfasilitasi proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Nuri Rahmawati et al. (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan penilaian dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta membantu mereka lebih fokus pada materi pembelajaran karena adanya tantangan untuk memperoleh hasil yang optimal. Selain itu, penelitian Sutarto (2023) menunjukkan bahwa pengembangan alat evaluasi berbasis

digital menggunakan *Quizizz* mampu memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik melalui konsep gamifikasi, memudahkan guru dalam proses penilaian, serta menyediakan data hasil belajar peserta didik secara otomatis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II di MAN 2 Model Medan, ditemukan bahwa proses evaluasi pembelajaran ekonomi masih didominasi oleh penggunaan instrumen konvensional berbasis kertas. Guru masih menggunakan soal esai, ulangan lisan, lembar kerja tulis, dan penilaian praktik sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses pemeriksaan hasil evaluasi membutuhkan waktu yang cukup lama dan belum mampu memberikan umpan balik secara cepat kepada peserta didik. Selain itu, penggunaan media evaluasi yang monoton membuat peserta didik kurang tertarik dan mudah merasa bosan selama kegiatan evaluasi berlangsung.

Permasalahan tersebut juga terlihat dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi yang masih tergolong rendah. Berdasarkan data hasil ulangan harian siswa kelas XI MAN 2 Model Medan, dari total 182 siswa hanya 56% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 44% lainnya belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa proses evaluasi yang digunakan selama ini belum mampu mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara optimal.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi juga menunjukkan bahwa penggunaan platform evaluasi berbasis digital seperti *Kahoot*, *Wordwall*, maupun *Wayground* belum pernah diterapkan dalam proses evaluasi pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan pengetahuan mengenai penggunaan media evaluasi digital serta kurangnya waktu untuk mempelajari teknologi menjadi salah satu

penyebab belum diterapkannya evaluasi berbasis digital dalam pembelajaran ekonomi.

Selain itu, hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada 35 siswa kelas XI F4 C MAN 2 Model Medan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa evaluasi tertulis cenderung membosankan dan kurang menarik. Sebanyak 88,2% siswa menginginkan evaluasi yang memberikan umpan balik otomatis, dan 97,1% siswa tertarik mencoba instrumen evaluasi berbasis *Wayground*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kebutuhan dan minat yang tinggi terhadap penggunaan evaluasi berbasis digital dalam pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, praktis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. *Wayground* dipilih karena memiliki fitur evaluasi yang lengkap, tampilan menarik, serta mampu mendukung proses evaluasi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan instrumen evaluasi berbasis *Wayground* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI MAN 2 Model Medan guna mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Hamzah, 2019). Penelitian dilakukan di MAN 2 Model Medan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan tujuan mengembangkan instrumen evaluasi berbasis *Wayground* pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan

kebutuhan evaluasi di sekolah, kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan instrumen evaluasi sesuai kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Pada tahap pengembangan, peneliti menyusun soal dan mengintegrasikan fitur *Wayground* seperti pengaturan waktu, umpan balik otomatis, pengacakan soal, dan *leaderboard* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Instrumen evaluasi yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan menggunakan angket skala Likert dan dianalisis menggunakan rumus V-Aiken untuk menentukan tingkat validitas instrumen. Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus V-Aiken sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan :

V = Indeks kesepakatan rater mengenai validitas butir

S = Skor yang ditetapkan setiap rater dikurangi skor terendah dalam kategori yang dipakai

n = Banyaknya rater

c = Banyaknya kategori yang dipilih rater

**Tabel 1 Kriteria Validitas Isi V-Aiken**

Indeks V	Kategori
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Cukup
0,21 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan instrumen evaluasi berbasis *Wayground*, sedangkan kelas kontrol menggunakan evaluasi konvensional. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan instrumen evaluasi berbasis *Wayground*. Analisis kepraktisan

diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik yang dianalisis menggunakan persentase skala Likert. Data dari angket respon dianalisis dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{jumlah Skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 2 Kriteria Kepraktisan Produk**

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Cukup Praktis
0% - 25%	Kurang Praktis

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Sementara itu, analisis keefektifan dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample t-Test*, dan uji N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah (Arikunto, 2013). Perhitungan nilai N-Gain dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

**Tabel 3 Interpretasi Nilai N-Gain**

Nilai N-Gain	Interpretasi
N-gain > 70	Tinggi
30 ≤ N-gain ≤ 70	Sedang
N-gain < 30	Rendah

Sumber : Arikunto (2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi dalam proses evaluasi pembelajaran ekonomi di kelas XI MAN 2 Model Medan. Analisis diawali dengan analisis kurikulum melalui pengkajian capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator, dan materi ekonomi yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran

ekonomi memerlukan instrumen evaluasi yang mampu mengukur kemampuan kognitif peserta didik secara tepat dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi diketahui bahwa proses evaluasi masih menggunakan metode konvensional berbasis kertas sehingga proses penilaian membutuhkan waktu yang lama dan umpan balik kepada peserta didik kurang efektif.

Hasil angket analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 88,2% siswa menginginkan evaluasi dengan umpan balik otomatis, 94,3% siswa menyatakan evaluasi berbasis teknologi membantu memahami materi, dan 97,1% siswa tertarik menggunakan Wayground dalam evaluasi pembelajaran. Selain itu, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah karena hanya 56% siswa yang mencapai KKTP, sedangkan 44% lainnya belum tuntas. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan pengembangan instrumen evaluasi berbasis Wayground untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran ekonomi yang lebih efektif, menarik, dan inovatif.

### Tahap Desain

Tahap desain dilakukan dengan merancang instrumen evaluasi berbasis Wayground sesuai kebutuhan pembelajaran ekonomi kelas XI MAN 2 Model Medan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pemilihan media evaluasi dan menetapkan Wayground sebagai platform yang digunakan karena memiliki fitur interaktif seperti leaderboard, pengaturan waktu pengerjaan soal, umpan balik otomatis, serta mudah diakses melalui *handphone* maupun laptop.

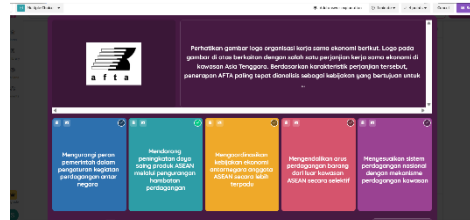


**Gambar 1** Pemilihan Media Wayground

Selain itu, dilakukan penentuan materi kerja sama ekonomi internasional berdasarkan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan indikator pada Kurikulum Merdeka. Selanjutnya menyusun modul dan panduan penggunaan (*manual book*) sebagai petunjuk penggunaan instrumen evaluasi berbasis Wayground. Setelah itu, disusun kisi-kisi soal berdasarkan indikator pembelajaran dan tingkat kemampuan kognitif peserta didik sebagai dasar pembuatan butir soal pilihan ganda.

### Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk instrumen evaluasi berbasis Wayground sesuai desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyusun butir soal pilihan ganda berdasarkan kisi-kisi soal dan indikator pembelajaran materi kerja sama ekonomi internasional. Setelah soal selesai disusun, soal dimasukkan ke dalam platform Wayground dengan mengatur jenis soal, waktu pengerjaan, sistem penilaian otomatis, *leaderboard*, serta tampilan evaluasi agar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.



**Gambar 2**Tampilan soal di Wayground

Selanjutnya, produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen evaluasi. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai V Aiken sebesar 0,8 dengan kategori tinggi, sedangkan validasi ahli media memperoleh nilai V Aiken sebesar 0,823529 dengan kategori sangat tinggi. Validator memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyesuaian jumlah soal pada setiap indikator, perbaikan pilihan jawaban, penambahan waktu

pengerjaan soal, serta penyempurnaan tampilan media dan *manual book*.

### Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui uji instrumen tes yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir soal dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,915 sehingga layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Selain itu, hasil uji tingkat kesukaran menunjukkan bahwa soal berada pada kategori sedang sehingga sesuai digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Hasil uji daya pembeda juga menunjukkan bahwa soal mampu membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah dengan kategori baik. Setelah itu dilakukan uji coba perorangan kepada 3 peserta didik dan uji coba kelompok kecil kepada 6 peserta didik.

Selanjutnya dilakukan uji coba lapangan pada kelas eksperimen (Kelas XI F4 C) yang menggunakan instrumen evaluasi berbasis *Wayground* dan kelas kontrol (Kelas XI F4 B) yang menggunakan evaluasi konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

### Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil belajar peserta didik setelah menggunakan instrumen evaluasi berbasis *Wayground*. Analisis dilakukan melalui hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 82,74 dibandingkan kelas kontrol, yang memperoleh nilai 60,69. Selain itu, hasil uji t memperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,675 dengan kategori sedang dan efektif, sedangkan kelas

kontrol memperoleh nilai 0,299 dengan kategori rendah.

Selain analisis hasil belajar, tahap evaluasi juga dilakukan melalui analisis respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan *Wayground*. Hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 88,25% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon guru memperoleh persentase sebesar 85,93% dengan kategori sangat praktis..

### Pembahasan

#### Kelayakan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wayground* Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Instrumen evaluasi berbasis *Wayground* yang dikembangkan pada penelitian ini dinyatakan layak digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran ekonomi. Kelayakan tersebut diperoleh melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai V Aiken sebesar 0,8 dengan kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, indikator, materi kerja sama ekonomi internasional, serta tingkat kognitif peserta didik. Selain itu, hasil validasi ahli media memperoleh nilai V Aiken sebesar 0,823529 dengan kategori sangat tinggi, sehingga media *Wayground* dinilai layak digunakan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan. Beberapa saran perbaikan dari validator, seperti penyesuaian jumlah soal, penyempurnaan pilihan jawaban, penambahan alokasi waktu, dan penyediaan panduan penggunaan, kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk agar instrumen menjadi lebih optimal digunakan dalam pembelajaran.

Kelayakan instrumen juga diperkuat melalui analisis butir soal yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Hasil pengujian menunjukkan seluruh soal dinyatakan valid karena nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sedangkan hasil reliabilitas

memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,915 dengan kategori sangat tinggi. Selain itu, tingkat kesukaran soal berada pada kategori sesuai dan daya beda soal termasuk kategori baik sehingga instrumen mampu membedakan kemampuan peserta didik secara tepat.

### **Keefektifan Instrumen Evaluasi Berbasis Wayground Pada Mata Pelajaran Ekonomi**

Keefektifan instrumen evaluasi berbasis *Wayground* diketahui melalui hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan instrumen evaluasi berbasis *Wayground*, sedangkan kelas kontrol menggunakan evaluasi pembelajaran secara konvensional. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 82,74, sedangkan kelas kontrol sebesar 60,69. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, jumlah peserta didik yang mencapai KKTP pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan kelas kontrol. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data penelitian diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data kedua kelas bersifat homogen dengan nilai signifikansi sebesar 0,061 lebih besar dari 0,05.

Setelah data memenuhi syarat analisis, dilakukan uji t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,675 dengan kategori sedang dan kriteria cukup efektif,

sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,299 dengan kategori rendah dan kriteria tidak efektif. Peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan *Wayground* yang memiliki tampilan menarik dan interaktif, seperti fitur *leaderboard*, umpan balik otomatis, dan sistem evaluasi berbasis permainan yang membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

### **Kepraktisan Instrumen Evaluasi Berbasis Wayground Pada Mata Pelajaran Ekonomi**

Kepraktisan instrumen evaluasi berbasis *Wayground* diketahui melalui hasil angket respon peserta didik dan guru setelah penggunaan instrumen dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 88,25% dengan kategori sangat praktis. Peserta didik menilai bahwa *Wayground* mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, serta membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Sementara itu, hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 85,93% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa *Wayground* membantu mempermudah proses evaluasi karena hasil penilaian dapat diketahui secara otomatis tanpa melakukan pemeriksaan manual. Penggunaan *Wayground* juga membantu guru menghemat waktu dalam proses penilaian dan mempermudah analisis jawaban peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Azizah dan Rahmawati (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan instrumen evaluasi berbasis *Wayground* memperoleh respon sangat positif dari peserta didik karena mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar.

### **SIMPULAN**

Pengembangan instrumen evaluasi berbasis *Wayground* pada mata pelajaran ekonomi materi kerja sama ekonomi internasional kelas XI MAN 2 Model Medan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas proses evaluasi dan pembelajaran. Instrumen yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan secara materi maupun media, tetapi juga memiliki tingkat reliabilitas, validitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal yang baik sehingga mampu mengukur kemampuan peserta didik secara objektif dan sistematis.

Penggunaan instrumen evaluasi berbasis *Wayground* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan evaluasi konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa evaluasi berbasis digital tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukuran hasil belajar, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusias peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis *Wayground* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi baik dari sisi peserta didik maupun guru. Penggunaan platform digital mempermudah pelaksanaan evaluasi, mempercepat proses penilaian, serta membantu guru memperoleh data hasil belajar secara lebih akurat dan efisien. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa transformasi digital dalam evaluasi pembelajaran merupakan langkah penting dalam mendukung modernisasi pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan instrumen evaluasi berbasis teknologi seperti *Wayground* dapat menjadi bagian dari upaya pengembangan sistem evaluasi pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. [www.diktis.kemendiknas.go.id](http://www.diktis.kemendiknas.go.id)
- Arikunto Suharmisi . (2013). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Azizah, S. N., & Rahmawati, F. (2026). Pengembangan Instrumen Tes Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Wayground Pada Elemen Pengelolaan Kearsipan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(4), 2115-2125.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Aulia, N. M. (2023). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata pelajaran Fikih Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi*. Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Damayanti, A. M., Daryono, & Rayanto, Y. H. (2023). *Evaluasi Pembelajaran*. CV. Basya Media Utama.
- Dermawan, D. A., & Ramadhan, A. (2024). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALACRITY: Journal of Education*, 42(2), 381–390. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363>
- Fajriyah, D. M. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Qizizz pada Pembelajaran Biologi Materi Sistem Eksresi Untuk Siswa Kelas XI MAN Bondowoso Tahun Pelajaran 2020/2021*. Institut Agama Islam Negeri Jember.

- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran* (B. S. Fatmawati, Ed.). Bumi Aksara.
- Firmansyah, A. F., Rahmayantis, M. D., & Sujarwoko. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz pada Materi Teks Anekdote Kelas X SMK Negeri 3 Kediri. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.33503/alfabeta.v8i2.1798>
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Literasi Nusantara.
- Hidayati, I. D., & Aslam. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(Vol. 4 No. 2 (2021): Juli), 251–257. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Irman, & Prasetyono, H. (2025). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa SMP At-Thahirin Kabupaten Bogor. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11.
- Nurbayati, S., Soendari, T., & Sunaryo. (2018). Instrumen Asesmen Menulis Permulaan pada Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*.
- Nuri Rahmawati, D., Fitrotun Nisa, A., & Astuti, D. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. 2(1), 2962–746. <https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.335>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal-Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah Dan Tarbiyah*, 03, 171. <https://doi.org/https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>
- Patimah, S. P., Huda, Z. N., Nurfitri, T., & Ertinawati, Y. (2025). Penggunaan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Baku bagi Peserta Didik Kelas X SMK Al-Falah Tanjungjaya. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 329–341. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i4.2574>
- Rahman Hakim, Z., Taufik, M., 7 Noviana Firdayanti, R. (2019). Pengembangan Media Flipchart pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” SDN Serang 3. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(2), 66-75.
- Prahara, R. S., & Jamil, A. S. (2018). Konsep Pembelajaran Ekonomi Berbasis Ekonomi Kreatif. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IJSE)*, 1(Vol 1 No 1 (2018): Sharia Economics), 7–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/ijse.v1i1.68>
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Uwais Inspirasi Indonesia. [www.penerbituwais.com](http://www.penerbituwais.com)
- Rangga Putera Boroallo, Danti Indriastuti Purnamasari, Kasmawati, & Mas’adi. (2025). Pentingnya Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Era Modern. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2632–2638. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.949>
- Ratnawulan, E., & Rusdiana. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Pusaka Setia Bandung.
- Rizqiyanti, I., Itqan, M. S., & Babun. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Wayground pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IX MTsN 1 Probolinggo. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9.

- <https://doi.org/10.31537/laplace.v9i1.2922>
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Jurnal Tarbiah Dan Syariah Islamiyah*, 27(1).
- Rujakat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Deepublish.
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezanisa, V., & Rochmah, L. I. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Umsida Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2, 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Situmeang, D. L., Nunik, A., & Harahap, S. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz pada Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i3.3961>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67.
- Sutarto. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan Quizizz pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas X. *Jurnal Tahsinia*, 4, 326–337. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.231>
- Uyun, A., Darmawati, & Herdah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Quizizz di Universitas Islam As'adiyah Sengkang. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.36915/la.v6i1.407>
- Widodo, S., Ladyani, F., Astrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujanita, S. (2020). Faktor - Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa (P. Suprastowo, L. H. Winingsih, & I. Zamjani, Eds.). Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Wisman, Y., Efrata, & Tutesa. (2021). Penerapan Konsep Instrumen Evaluasi Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i1.105>
- Wulandari, D. I. (2022). Peningkatan Perekonomian di Indonesia Melalui Pasar Bebas. *Jurnal Inovasi Sektor Publik*, 2(1).
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>