

Implementasi *E-Assessment Go Formative* dalam Pembelajaran Ekonomi

Syahda Humayra ¹ & Friyatmi ²

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Padang^{1,2}

*Corresponding author, e-mail: sahdahumayra252@gmail.com

ARTICLE INFO

Received 05 June 2025

Accepted 25 June 2025

Published 26 June 2025

Keywords: *Go Formatif e-assessment, conventional assessment, learning outcomes*

DOI :

<http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v8i2.17515>

ABSTRACT

This research aims to examine the differences between the application of Go Formative e-assessment and conventional assessment on student learning outcomes. The study was conducted at SMA Negeri 1 Tanjung Mutiara with the research subjects being 11th-grade students. This is a quantitative study using a quasi-experimental design with a posttest-only control group design. The research sample was selected using purposive sampling. The research instrument was a learning outcome test using the Go Formative application. The research hypothesis was tested using an independent sample t-test. The results show the study indicates that there is a difference in student learning outcomes between the use of Go Formative e-assessment and conventional assessment.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

PENDAHULUAN

Era 4.0 menandai transformasi digital yang mendorong integrasi teknologi dalam seluruh aspek pembelajaran termasuk penilaian. Di Indonesia, hal ini sejalan dengan kebijakan merdeka belajar yang menekankan inovasi pedagogis berbasis teknologi (Kemdikbud, 2021). Pergeseran paradigma ini menuntut pendekatan asesmen yang adaptif terhadap dinamika pembelajaran abad ke-21, di mana kecepatan, interaktivitas, dan personalisasi menjadi kunci (Hwang et al., 2020).

Asesmen tradisional berbasis kertas menghadapi tantangan multidimensi yaitu proses penilaian memakan waktu lama sehingga umpan balik (feedback) tidak dapat diberikan secara instan, kesulitan dalam memantau perkembangan belajar siswa secara real-time dan beban administratif yang tinggi bagi pendidik (Lee & Lee, 2020). Penyajian asesmen berbasis kertas terkadang ditemukan soal yang buram, teks tidak jelas dan kurang menarik serta proses asesmen kurang terpantau saat proses pembelajaran (Syawaluddin & Nurfadillah, 2023). Hal ini berpotensi menghambat prinsip asesmen yang berfokus pada perbaikan proses belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas penilaian adalah menyelenggarakan penilaian secara efektif dan efisien (Munaroh, 2024). Perkembangan

teknologi pada saat sekarang ini semestinya mendukung efektivitas pelaksanaan asesmen, seperti penggunaan platform digital dan aplikasi berbasis online. Teknologi ini tidak hanya mempercepat proses pengumpulan dan analisis data, tetapi juga memungkinkan pemberian umpan balik yang lebih cepat dan akurat (Malay et al., 2025). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pelaksanaan asesmen dapat meningkatkan kualitas dan hasil dari proses evaluasi pendidikan (Ariza & Afifah, 2024).

E-Assessment atau penilaian berbasis digital merupakan proses penilaian yang memanfaatkan teknologi seperti laptop, handphone dan lainnya dalam mengoptimalkan kegiatan asesmen yang menarik, efisien, layak dan valid (Azizah & Hidayat, 2024). *E-assessment* muncul sebagai respons atas tantangan tersebut dengan menawarkan efisiensi waktu, interaktivitas, dan analisis data otomatis (Gikandi & Morrow, 2021). Platform digital ini memungkinkan penilaian formatif berkelanjutan (*continuous formative assessment*) yang lebih responsif terhadap kebutuhan individual siswa, sekaligus mengurangi kesenjangan antara pembelajaran dan evaluasi (Rahman et al., 2022). Beberapa riset menunjukkan bahwa *e-assessment* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar secara signifikan (Susanti & Yuhendri, 2024). Melalui penerapan teknologi digital, *e-assessment* tidak hanya meningkatkan akurasi dan konsistensi penilaian, tetapi juga memberikan umpan balik yang efektif secara real-time, mendorong keterlibatan siswa, dan mengoptimalkan efisiensi proses penilaian. Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh Tiara & Friyatmi (2025) menunjukkan bahwa asesmen berbantuan Quizwhizzer secara keseluruhan sudah valid, praktis, dan efektif digunakan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Auliya, et al. (2021) menunjukkan bahwa pengembangan instrumen evaluasi berbasis Wordwall sangat praktis digunakan dalam melaksanakan evaluasi.

Di antara berbagai platform, *e-assessment Go Formative* menonjol karena fitur-fitur unggulannya seperti kemampuan membuat soal interaktif (esai, gambar, audio, video), pemberian real-time feedback, auto-grading untuk pertanyaan objektif, dan dashboard analitik yang menggambarkan data kemajuan belajar per siswa maupun kelas (Garcia & Patel, 2023). Fleksibilitas ini menjadikannya relevan untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Go Formative merupakan salah satu website yang dirancang dalam menawarkan berbagai bentuk tugas untuk siswa. *Go formative* dapat memberikan umpan balik secara langsung, fitur koreksi otomatis, dan membantu guru dalam mengawasi kemajuan siswa secara real-time sedangkan platform lain guru biasanya harus menunggu hingga siswa selesai mengerjakan kuis untuk menganalisis hasilnya. Selain itu, *Go Formative* juga menawarkan integrasi media seperti gambar, video, dan audio ke dalam soal dan integrasi dengan berbagai LMS seperti Google Classroom (Pangarso & Istiyono, 2022). Berdasarkan permasalahan tersebut terkait kurang efektifnya media evaluasi yang digunakan penulis tertarik meneliti judul: Implementasi *E-Assessment Go Formative* dalam Pembelajaran Ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *e-assessment go formative* terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Jenis eksperimen dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experimental design*). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Group design*. Terdapat dua kelompok yang dipilih secara random dalam rancangan penelitian *Posttest-Only Control Group design*, kemudian diberi posttest setelah diberikan perlakuan, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rancangan penelitian *Posttest-Only Control Group design* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X1	T
Kontrol	X2	T

Keterangan:

X1 : Perlakuan dengan menggunakan e-assessment Go Formative.

X2 : Perlakuan dengan menggunakan asesmen konvensional.

T1 : Tes akhir yang akan diberikan pada kelas eksperimen setelah materi pelajaran

T2 : Tes akhir yang akan diberikan pada kelas kontrol setelah materi pelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA N 1 Tanjung Mutiara yang terdaftar pada tahun pelajaran 2024/2025. Alasan peneliti mengambil kelas XI sebagai populasi penelitian adalah karena kelas XI merupakan masa transisi dimana siswa sudah dibagi kedalam kelas sesuai dengan konsentrasi yang dipilih. Prosedur pengambilan sampel di penelitian ini memanfaatkan cara Purposive Sampling. Sampel di penelitian ini dipilih dari kelompok siswa yang memiliki kemampuan yang relatif hampir sama. Maka diambil dua kelas yang menyimpan kriteria rata-rata nilai UTS yang sama yakni kelas XI F.4 dan XI F.5 sebagai sampel penelitian.

Alur pembuatan soal pilihan ganda di *Go Formative* dimulai dengan merumuskan pertanyaan utama (stem) yang jelas dan merancang opsi jawaban yang terdiri atas satu kunci jawaban benar serta beberapa pengecoh (distractor) yang relevan. Selanjutnya, pengguna masuk ke platform, membuat tugas (assignment) baru, dan memilih jenis soal *multiple choice*. Stem dimasukkan ke kolom pertanyaan, diikuti pengisian semua opsi jawaban sambil menandai jawaban benar dengan centang (✓). Terakhir, soal disimpan dan tugas dipublikasikan kepada siswa melalui tautan atau kode kelas, dengan fitur unggulan seperti pemantauan jawaban real-time dan pemberian umpan balik instan.

Analisis data hasil penelitian ini memanfaatkan metode statistik supaya mampu melihat keberhasilan siswa di belajar. Analisis data mencakup penggunaan uji perbedaan antara dua nilai rata-rata. Sebelumnya, dilakukan pemeriksaan normalitas dan homogenitas data yang telah dikumpulkan supaya mampu menentukan uji perbedaan dua nilai rata-rata.

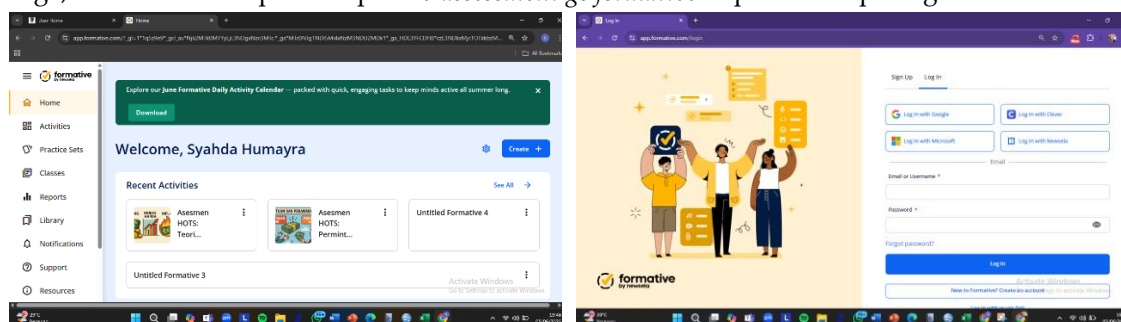
Uji normalitas dimanfaatkan supaya mampu melihat apakah data dari kedua sampel bersumber dari populasi distribusi normal atau tidak. Peneliti memanfaatkan teknik Kolmogrov-Smirnov di uji normalitas ini supaya mampu menghitung ke normalan data interval yang dihitung dengan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas yakni apabila nilai

signifikansi $\geq 0,05$ berarti dinyatakan berdistribusi normal (Irianto, 2014). Selanjutnya, uji homogenitas menargetkan kemampuan melihat apakah kedua kelompok data mengantongi varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut yaitu jika nilai Signifikansi (Sig) Based on Mean $> 0,05$ maka varians data adalah homogen sedangkan nilai Signifikansi (Sig) Based on Mean $< 0,05$ maka varians data adalah tidak homogen.

Setelah dilakukan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji Hipotesis yang dimanfaatkan di penelitian ini yakni independent sample t- test. Uji ini dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan *e-assessment Go Formative* dengan asesmen berbasis kertas. Pedoman pengambilan keputusan di uji ini menurut Santoso (2012) Berasas nilai-nilai sig yakni jika nilai sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Jika nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yaitu melihat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan asesmen berbasis web yaitu *Go Formative* dengan asesmen berbasis kertas pada pembelajaran ekonomi. Soal tes yang dirancang sebanyak 20 soal kemudian diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran. Materi yang dimuat dalam soal tersebut yaitu materi teori uang, indeks harga, dan inflasi. Adapun tampilan *e-assessment go formative* dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. E-Assessment Go Formative

Sumber: Website Go Formative

Sebelum melaksanakan uji hipotesis, terlebih dahulu dilaksanakan pengujian pembatasan telaah statistik dengan menggunakan uji normalitas serta uji homogenitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Posttest Kedua Kelas Sampel

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-test Eksperimen (E-Assessment Go Formative)	.136	30	.168	.947	30	.139
Post-test Kontrol (Asesmen Konvensional)	.166	30	.035	.946	30	.134

Sumber: Olah Data Primer, 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas dalam instrument observasi ini didapatkan hasil data posttest pada kelas percobaan maupun kontrol mempunyai skor sig $> 0,05$ sehingga bisa dikatakan data terdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Posttest Kedua Kelas Sampel

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.364	1	58	.549
	Based on Median	.247	1	58	.621
	Based on Median and with adjusted df	.247	1	57.765	.621
	Based on trimmed mean	.354	1	58	.554

Sumber: Olah Data Primer, 2025

Berlandaskan hasil uji homogenitas pada observasi ini terlihat nilai Signifikansi (Sig) Based on Mean > 0,05, maka bisa diartikan data pada observasi ini homogen. Setelah dilaksanakan uji normalitas serta uji homogenitas, setelahnya melaksanakan uji hipotesis. Analisis dipakai ialah uji Independent Sample t-test secara bantuan SPSS. Uji Independent Sample t-test dalam posttest kelas percobaan serta kelas kontrol bermaksud agar memahami apakah terdapat perbedaan signifikan dalam nilai posttest sesama kelas percobaan serta kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample T-Test Statistics Kedua Kelas Sampel

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.364	.549	14.523	58	.000	34.000	2.341	29.314	38.686
	Equal variances not assumed			14.523	57.771	.000	34.000	2.341	29.313	38.687

Sumber: Olah Data Primer, 2025

Berlandaskan tabel itu dilihat skor Sig. (2-tailed) adalah sebanyak $0,000 < 0,05$, jadi H_0 ditolak serta H_a diterima. maka bisa diartikan terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan *e-assessment Go Formative* dengan asesmen berbasis kertas. Penggunaan *Go Formative* disajikan sesuai dengan kemampuan yang harus dimiliki pada abad 21 sekarang ini. Asesmen yang disajikan dalam bentuk game dapat menarik minat siswa sehingga siswa tidak merasa tegang saat mengerjakan soal.

Efektivitas e-asesmen terletak pada kemampuannya untuk mengukur kompetensi siswa secara real-time, memberikan umpan balik yang cepat, dan memungkinkan penyesuaian

pembelajaran yang lebih personal. Penelitian oleh Kurniawan dkk. (2020) menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan terlibat ketika mereka berpartisipasi dalam asesmen yang menggabungkan elemen permainan, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Asesmen berbasis game tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga membantu guru dalam proses pengkoreksian. Dengan menggunakan platform digital, guru dapat dengan mudah mengumpulkan dan menganalisis data hasil asesmen. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dengan lebih efisien. Penelitian oleh Prabowo dan Sari (2021) menyatakan bahwa asesmen berbasis game dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Teori pembelajaran konstruktivisme mendukung penggunaan e-assessment, di mana siswa diharapkan untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan memberikan pengalaman belajar yang interaktif, siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Penelitian oleh Hidayati (2019) menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep yang lebih baik.

Selain itu, efisiensi e-assessment terlihat dari pengurangan waktu yang dibutuhkan untuk penilaian dan pengolahan data. Dengan otomatisasi dalam pengkoreksian, guru dapat mengalokasikan lebih banyak waktu untuk kegiatan pengajaran yang lebih produktif. Penelitian oleh Setiawan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam asesmen dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, penelitian oleh Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan platform quiziz menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam asesmen tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga memberikan hasil yang positif dalam pembelajaran.

Keunggulan fitur real-time feedback, auto-grading, dan analitik progres belajar dalam Go Formative memungkinkan intervensi pembelajaran yang lebih responsif dan personalisasi. Hal ini selaras dengan prinsip asesmen formatif berkelanjutan (continuous formative assessment) yang mampu menjembatani kesenjangan antara evaluasi dan perbaikan proses belajar secara instan, sesuatu yang sulit dicapai metode konvensional berbasis kertas dengan keterbatasan umpan balik dan beban administratif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan *e-assessment Go Formative* dengan asesmen konvensional. Uji hipotesis yang dilakukan terhadap perbedaan hasil belajar menggunakan uji independet sample t-test yang diperoleh sebesar 0,000 yang berarti signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya, penggunaan *e-assessment Go Formative* pada kelas eksperimen telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Ariza, N., & Afifah, Q. K. (2024). Penggunaan Teknologi Dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam".
- Auliya, A., Suhirman, & Latipah, N. (2021). The Development Of Based Evaluation Instruments Wordwall For Science Courses Of Junior High School Class VII. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 73–83. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v10i2.4566>
- Azizah, N. N., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan asesmen digital berbasis game edukatif Quizizz pada mata pelajaran marketing. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 195-209.
- Garcia, R., & Patel, S. (2023). Digital Tools in Classroom Assessment: Go Formative Case Study. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45–60.
- Gikandi, J., & Morrow, D. (2021). E-assessment: A review of contemporary practice. *Computers & Education*, *172*, 104264. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104264>
- Hidayati, N. (2019). "Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Berbasis Game." *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 8(3), 78-85.
- Hwang, G.-J., Chang, S.-C., Chen, P.-Y., & Chen, X.-F. (2020). Effects of formative assessment-based digital games. *Computers & Education*, *159*, 104003. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104003>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemdikbudristek). (2021). Panduan implementasi asesmen digital. Pusat Asesmen Pendidikan.
- Kurniawan, A., dkk. (2020). "Pengaruh Asesmen Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 123-130.
- Lee, H., & Lee, J. (2020). E-assessment challenges in K-12 education. *Computers & Education*, *144*, 103701. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>
- Malay, I., Tania, C., Ardiansyah, F. R., Satya Adifka, M., & Salsabila Irawan, N. (2025). Dampak Penerapan Teknologi dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Lingkungan Pendidikan Sekolah dan Universitas. In *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 5). <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Pangarso, Z. D., & Istiyono, E. (2022). Go Formative for Formative Assessment Feedback on the 10th Graders' Material Comprehension and Learning Motivation. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 11(2), 243–253. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v11i2.13754>
- Prabowo, H., & Sari, D. (2021). "Analisis Efektivitas Asesmen Berbasis Game dalam Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-56.
- Rahman, A. A., Ahmad, S., & Kasim, S. (2022). Continuous E-assessment in higher education. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, *15*(3), 412–425. <https://doi.org/10.1109/TLT.2022.3173431>
- Rahmawati, L. (2023). "Dampak Penggunaan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 15-25.
- Santoso, S. 2012. Panduan Lengkap SPSS Versi 20. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo

- Setiawan, R. (2022). "Efisiensi Penggunaan E-Asesmen dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(4), 200-210.
- Susanti, D., & Yuhendri, V. (2024). The Effectiveness Of E-Assessment In Improving The Quality Of Learning And The Quality Of Assessment On Financial Accounting Learning: A Literature Review. In *Journal of Education, Teaching, and Learning* (Vol. 9).
- Syawaluddin, A., & Nurfadillah. (2023). Pengembangan Assessment Pembelajaran Berbasis Digital Kelas IV SD Negeri Panaikang II. *IJEST) International Journal Of Elementary School Teacher*. <https://doi.org/10.5937/IJESTxxx>
- Tiara, A., & Friyatmi. (2025). Development Of Educational Game Based Learning Assessment. *Pendidikan Dan Humaniora*, 9(1). <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.5026>