

**IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ UNTUK KEAKTIFAN PESERTA DIDIK
KELAS DARING PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN**

**IMPLEMENTATION OF QUIZIZZ APPLICATION FOR ONLINE CLASS STUDENT
ACTIVITY IN FINANCIAL ACCOUNTING CURRENTS**

Oleh:

Rohana Intan Astuti¹, Supri Wahyudi Utomo², Elana Era Yusdita³

¹²³Universitas PGRI Madiun

elaradita@unipma.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas pada mata pelajaran akuntansi keuangan dengan menggunakan aplikasi Quizizz untuk melengkapi pembelajaran daring dengan media Whatsapp Grup dan Google Classroom agar materi pelajaran akuntansi keuangan dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Peneliti mewawancarai 11 orang yang terdiri dari 1 guru akuntansi keuangan dan 10 peserta didik kelas XI AKL 2 di SMK PGRI Wonoasri, serta melakukan observasi kondisi kelas dan dokumentasi presensi dan hasil evaluasi belajar. Hasil penelitian menggunakan aplikasi Quizizz ini sangat membantu untuk pembelajaran daring, meningkatkan belajar dan pemahaman peserta didik. Aplikasi Quizizz lebih mudah diakses dan digunakan dari pada aplikasi yang pernah peserta didik gunakan yaitu Google Classroom. Namun, peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori yang harus mendengar penjelasan materi secara langsung dari guru saat pembelajaran di kelas, aplikasi Quizizz tidak berhasil menumbuhkan semangat belajarnya.

Kata Kunci: Keaktifan peserta didik; Quizizz; Pembelajaran Daring; Akuntansi Keuangan

Abstract

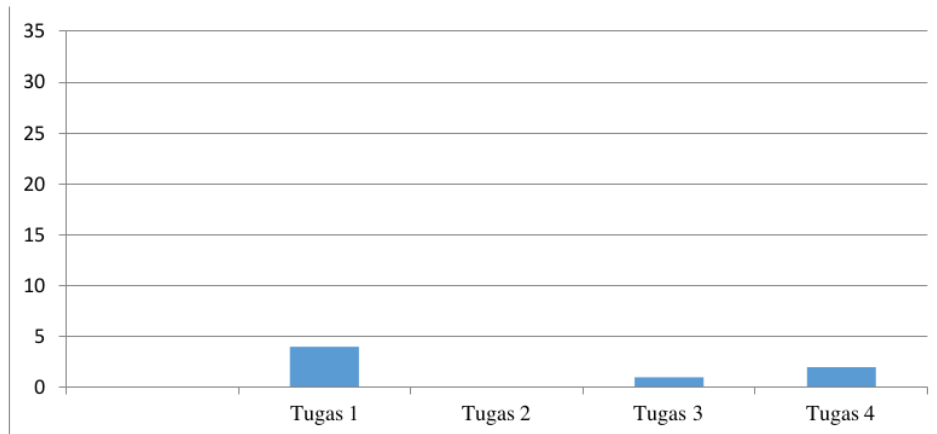
The purpose of this study is to increase the activity of students in the classroom on financial accounting subjects by using the Quizizz application to complement online learning with Whatsapp Group and Google Classroom media so that financial accounting subject matter can be easily understood by students. The method used in this research is descriptive qualitative method. Researchers interviewed 11 people consisting of 1 financial accounting teacher and 10 students of class XI AKL 2 at SMK PGRI Wonoasri, as well as observing class conditions and documenting attendance and learning evaluation results. The results of the research using the Quizizz application are very helpful for online learning, improving student learning and understanding. The Quizizz application is easier to access and use than the application that students have used, namely Google Classroom. However, for students who have an auditory learning style who must hear material explanations directly from the teacher when learning in class, the Quizizz application does not succeed in growing their enthusiasm for learning.

Keywords: the activeness of students; Quizizz; Online Learning; Financial Accounting

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada saat ini mengalami kendala dalam menghadapi perubahan dunia khususnya sistem pembelajaran (Anugrahana, 2020). Adanya pandemi *Covid-19* menyebabkan sistem pembelajaran harus dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh. Guru dan peserta didik melakukan pembelajaran jarak jauh memanfaatkan teknologi yang ada untuk melakukan pembelajaran. Namun perubahan yang mendadak menyebabkan guru belum mempersiapkan teknologi seperti apa yang akan diterapkan pada peserta didik, mengingat peserta didik memiliki keadaan tempat tinggal yang berbeda dan kemungkinan akses internet susah didapatkan (Anugrahana, 2020; Nikmah, 2020; Siahaan, 2020). Pembelajaran jarak jauh mengharuskan peserta didik dan guru memiliki jaringan internet agar pembelajaran dapat berjalan. Pihak sekolah beserta guru mencari solusi berupa pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp grup* dan *Google Classroom*.

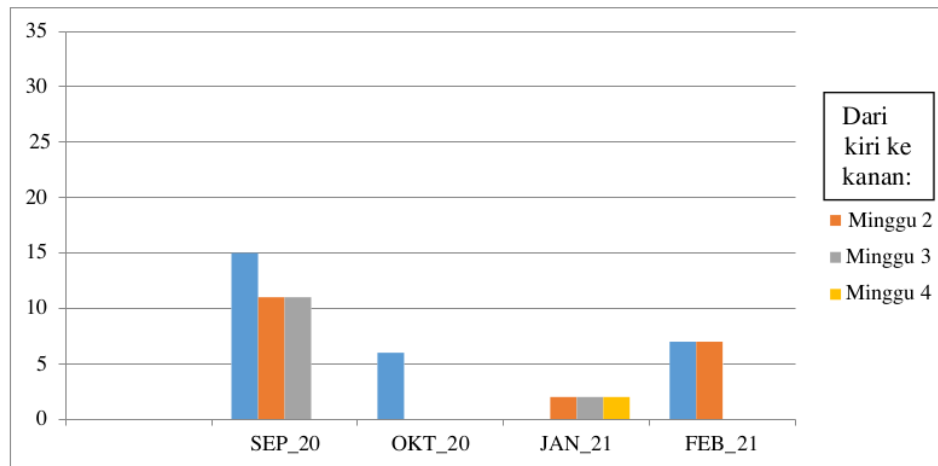
Pada observasi awal peneliti di tempat penelitian, pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *Whatsapp grup* dan *Google Classroom* berjalan, namun hal ini kurang efektif. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan menurunnya tingkat prestasi peserta didik, dapat dilihat dari data pengumpulan tugas peserta didik melalui aplikasi *Google Classroom* (Gambar 1).



Sumber: Dokumentasi awal peneliti di XI AKL 2 di SMK PGRI Wonoasri

Gambar 1. Daftar Pengumpulan Tugas Peserta Didik di Google Classroom

Gambar 1 menunjukkan bahwa peserta didik saat pengumpulan tugas melalui aplikasi *Google Classroom* sangat sedikit dan sering terlambat. Guru harus mengingatkan peserta didik untuk mengumpulkan tugasnya melalui *Whatsapp Grup* agar dapat mengambil nilai tugas peserta didik. Fenomena terjadi di Sekolah Menengah Kejuruan PGRI Wonoasri Kabupaten Madiun khususnya pada mata pelajaran akuntansi keuangan. Mata pelajaran akuntansi keuangan yang seharusnya dapat dijelaskan langsung kini harus dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Guru merangkum materi akuntansi keuangan dan diupload pada aplikasi *Google Classroom*. Adanya perhitungan akuntansi menyulitkan peserta didik untuk memahami materi. Peserta didik yang memiliki sifat acuh tidak mengikuti pelajaran dengan baik, dilihat dari daftar hadir yang dimasukkan pada *Google Classroom*. Peserta didik yang mengisi daftar hadir hanya sebagian saja tidak semua siswa mengisi daftar hadir, dapat dilihat pada Gambar 2.



Sumber: Dokumentasi awal peneliti di XI AKL 2 di SMK PGRI Wonoasri

Gambar 2. Daftar Hadir Peserta Didik di Google Classroom

Gambar 2 menjelaskan bahwa peserta didik dalam satu minggu tidak 100% melakukan presensi. Peserta didik yang seharusnya berjumlah 29 anak hanya 15 anak paling banyak melakukan presensi, dan lebih parahnya lagi bahkan sama sekali peserta didik tidak melakukan presensi. Betapa sedikitnya peserta didik yang mengikuti kelas daring. Data tersebut diambil dari data presensi pada aplikasi *Google Classroom*. Pada awal semester genap yang dimulai bulan Januari peserta didik yang melakukan presensi hanya 2 anak. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak memperhatikan saat guru mengirimkan presensi pada aplikasi *Google Classroom*.

Gambar 2 memperlihatkan data presensi Peserta didik tidak melakukan presensi diaplikasi *Google Classroom* pada bulan Oktober. Hal ini disebabkan karena pada bulan Oktober di Kabupaten Madiun yang berzona kuning *Covid-19* pemerintah Kabupaten Madiun mengizinkan pembelajaran tatap muka. Dilihat dari 64 sekolah di Kabupaten Madiun dapat melakukan pembelajaran tatap muka (Jalil, 2020). 64 Sekolah ini mencakup SMA/ sederajat dan SLB di Kabupaten Madiun yang dapat melakukan pembelajaran tatap muka di masa pandemi *Covid-19*. Namun pembelajaran hanya dapat dilakukan dengan jumlah peserta didik maksimal 50% dari jumlah keseluruhan peserta didik. Guru dan peserta didik menyambut dengan gembira karena pembelajaran dapat dilakukan secara tatap muka. Namun kegembiraan ini tidak berlangsung lama karena pada bulan Desember Kabupaten Madiun masuk zona merah *Covid-19*.

Pembelajaran tatap muka semester genap yang seharusnya dimulai pada awal Januari harus tertunda. Hal ini menyebabkan sekolah melakukan pembelajaran jarak jauh kembali. Metode yang digunakan dalam pembelajaran masih menggunakan media yang sama sehingga menyebabkan semangat peserta didik kembali menurun, dapat dikatakan keaktifan peserta didik menjadi rendah. Maka dalam hal ini peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi berbasis kuis yaitu *Quizizz* untuk mengembalikan keaktifan belajar peserta didik dan memberikan suasana baru yang menyenangkan.

Ada berbagai penelitian yang telah terbukti meningkatkan keaktifan peserta didik saat pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Quizizz*. Diantaranya penelitian pada mata pelajaran teknologi perkantoran di SMK Ketintang Surabaya (Citra & Rosy, 2020), mata pelajaran matematika di SMAN 1 Sai Suka (Hidayati, Aini, Noventy, Astutiningsih & Manurung, 2020), mata pelajaran sosiologi di SMAN 16 Padang (Cristiyanda & Sylvia, 2021),

mata pelajaran fisika di SMK Cilacap (Lusiani, 2020), mata kuliah IPS di Universitas Negeri Manado (Rahman, Kondoy & Hasrin, 2020), mata kuliah matematika di STKIP PGRI Bangkalan (Wijayanti, Hermanto & Zainudin, 2021), mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Miftahul Falah Kudus (Roysa & Hartani, 2020), sumber penelitian dari artikel ilmiah, jurnal dan buku (Wahyudi, Rufiana & Nurhidayah, 2020), sumber penelitian dari artikel ilmiah, jurnal dan buku (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah & Difany, 2020), mata kuliah akuntansi konsolidasi bank syariah di IAIN Ponorogo (Amri & Shobri, 2021). Dapat disimpulkan penelitian sebelumnya telah membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Kemudian pembaruan dalam penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz digunakan untuk melengkapi media yang ada di sekolah yaitu aplikasi *Google Classroom* dan *Whatsapp Grup* agar meningkatkan keaktifan peserta didik. Maka penelitian ini akan membahas tentang keaktifan peserta didik melalui aplikasi berbasis kuis yaitu Quizizz untuk melengkapi pembelajaran daring dengan media *Whatsapp Grup* dan *Google Classroom* agar materi pelajaran akuntansi keuangan dapat dipahami peserta didik. Jadi penelitian ini bertujuan untuk mengembalikan keaktifan kelas daring agar hasil pembelajaran dapat maksimal dan memiliki hasil yang baik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti ingin mengetahui keaktifan peserta didik berupa interaksi siswa di kelas, lalu dampaknya pada nilai dan kehadiran siswa (presensi). Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan guru dan peserta didik. Wawancara ini dilakukan dengan 1 guru mata pelajaran akuntansi keuangan dan peserta didik kelas XI akuntansi yang berjumlah 10 anak. Alasan memilih guru akuntansi keuangan dan peserta didik kelas XI akuntansi, karena penelitian ini mengambil mata pelajaran akuntansi keuangan dan mata pelajaran ini diampu kelas XI. Peserta didik yang diambil dalam wawancara ini memiliki spesifikasi sebagai anak yang paling rajin dikelas yang berinisial (A, B, I), anak yang paling malas presensi yang berinisial (E, L, S L), dan anak yang memiliki perubahan paling pesat di kelas daring setelah menggunakan aplikasi Quizizz dalam mata pelajaran akuntansi keuangan berinisial (N, A F, S, Z).

Daftar pertanyaan untuk peserta didik untuk penelitian ini: (1) Apa yang kalian ketahui tentang aplikasi Quizizz?, (2) Menurut kalian aplikasi Quizizz seru, asyik dan menyenangkan atau tidak untuk pembelajaran daring?, (3) Saat pengerjaan soal diaplikasi Quizizz kalian merasa tertantang tidak?, (4) Saat menggunakan aplikasi Quizizz perbedaan apa yang kalian rasakan dengan aplikasi yang sudah pernah kalian gunakan dalam pembelajaran daring (*Google Classroom*)?, (5) Kendala apa yang kalian alami saat menggunakan aplikasi Quizizz?, (6) Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, apakah kalian akan lebih mudah untuk memahami materi (wesel, harga pokok produksi, persediaan)?

Observasi dilakukan peneliti melalui aplikasi *Google Classroom* dengan cara bergabung dalam aplikasi tersebut, kemudian peneliti melakukan pengamatan dengan melihat antusias dari peserta didik saat menggunakan aplikasi *Google Classroom* saat pembelajaran daring. Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi baru yaitu penggunaan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran daring. Peserta didik melakukan pengerjaan soal melalui aplikasi Quizizz dengan topik pembahasan dari mata pelajaran akuntansi keuangan materi wesel, harga pokok produksi, dan persediaan.

Dokumentasi dilakukan untuk presensi dan nilai pengerjaan soal. Penelitian ini dilakukan di SMK PGRI Wonoasri. Penelitian ini dilakukan selama 5 bulan dimulai bulan Februari 2021 sampai dengan bulan Juni 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara yang didapatkan oleh peneliti.

Hasil Observasi

Pada awalnya pengerjaan kuis dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dilakukan secara daring namun pada praktiknya dilakukan secara luring, dikarenakan pada bulan juni akan dilakukan ujian akhir semester maka sekolah memutuskan pembelajaran secara langsung untuk mempersiapkan hal tersebut. Penggunaan aplikasi *Quizizz* sangat disambut peserta didik. Hal ini dapat dilihat saat peserta didik akan melakukan pengerjaan kuis. Peserta didik mengerjakan kuis pada aplikasi *Quizizz* sangat tertantang mengingat pengerjaan dengan waktu yang hanya 1 menit. Peserta didik harus fokus dan berkonsentrasi saat pengerjaan kuis. Peserta didik saat mengerjakan ada yang berteriak-teriak, gugup dan gaduh karena kehabisan waktu. Menurut peserta didik aplikasi ini sangat menyenangkan.

Dokumentasi Daftar Nilai Quizizz

Tabel 1 menunjukkan nilai yang didapat peserta didik dari penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Tabel 1. Daftar nilai peserta didik soal pertama

Nilai Peserta Didik	Jumlah Peserta didik
90	1 anak
80	3 anak
70	9 anak
60	8 anak
50	3 anak
40	2 anak
Jumlah Peserta Didik	26 anak

Tabel 1 menunjukkan hasil pengerjaan soal pertama dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dilakukan dengan peserta didik. Peserta didik yang memiliki inisial A, B, I mendapat nilai 70, inisial E 40, inisial L 60, inisial S L 50, inisial N 80, A F 90, inisial S dan Z 70.

Tabel 2. Daftar nilai peserta didik soal kedua

Nilai Peserta Didik	Jumlah Peserta didik
80	11 anak
60	11 anak
40	5 anak
Jumlah Peserta Didik	27 anak

Tabel 2 menunjukkan hasil pengerjaan soal kedua dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dilakukan dengan peserta didik. Peserta didik yang memiliki inisial A mendapat nilai 80 inisial B, I 60, inisial E, L 40, inisial S L 80, inisial N, Z 60, A F dan S 80.

Daftar Hadir Peserta Didik

Penelitian untuk penggunaan aplikasi *Quizizz* ini dilakukan dalam 1 hari yang terbagi menjadi 2 sesi. Sesi pertama pengerjaan soal terdapat 26 peserta didik yang mengikuti dan untuk sesi kedua pengerjaan soal terdapat 27 peserta didik, hal ini terjadi karena pada pertemuan pertama ketua kelas tidak mengikuti karena ada panggilan ketua kelas.

Dari hasil observasi dapat dilihat data presensi dan pengumpulan tugas peserta didik meningkat, dilihat dari fenomena awal presensi dan pengumpulan tugas peserta didik yang awalnya hanya 15 peserta didik melakukan presensi dan 4 peserta didik yang mengumpulkan tugas di aplikasi *Google Classroom*. Maka saat menggunakan aplikasi *Quizizz* peserta didik

melakukan dengan senang hati, melakukan presensi tepat waktu dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. Hal ini dapat dilihat dari antusias peserta didik saat mengerjakan soal melalui aplikasi *Quizizz*, saat peserta didik ditawarkan peneliti untuk mengerjakan soal kedua peserta didik menyambut dengan sangat senang. Dari total 29 peserta didik di kelas akuntansi keuangan 2, yang mengikuti kuis di aplikasi *Quizizz* untuk soal 1 adalah 26 peserta didik dan untuk soal 2 adalah 27 peserta didik. Kemudian dapat dilihat dari hasil peserta didik berupa nilai yang didapat saat menggunakan aplikasi *Quizizz*, soal pertama 4 peserta didik mendapat nilai 75 keatas kemudian soal kedua 11 peserta didik mendapat nilai 75 keatas. Mengingat KKM yang ada di sekolah adalah 75. Ini dapat menunjukkan peserta didik dapat memahami materi. Meskipun hasil dari keseluruhan peserta didik belum maksimal masih ada peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM sekolah.

Hasil Wawancara

Hasil wawancara ini membahas beberapa hal karena peneliti ingin memastikan anak yang terlihat aktif dan tertantang saat memakai *Quizizz* dari hasil observasi, paham fungsi *Quizizz*, persepsi mereka atas aplikasi ini beserta alasannya, perasaan mereka antara memakai *Google Classroom* saja dengan saat menggunakan *Quizizz*, serta kendala yang mereka hadapi saat memakai *Quizizz*.

Pemahaman siswa tentang Quizizz

Informan (N) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah sebuah *web tool* untuk permainan kuis yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Informan (E) menyatakan *Quizizz* adalah sebuah web tool untuk permainan kuis yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Informan (B) menyatakan aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang digunakan guru untuk menguji kemampuan peserta didik. Informan (A) menyatakan aplikasi *Quizizz* adalah sebuah web yang berisi permainan kuis untuk pembelajaran di kelas. Informan (S) menyatakan *Quizizz* adalah sebuah web tool yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Informan (S L) menyatakan aplikasi *Quizizz* adalah sebuah aplikasi soal-soal yang dibuat pada sebuah web. Informan (A F) menyatakan *Quizizz* adalah aplikasi soal-soal yang diberikan kepada peserta didik pada sebuah web. Informan (I) menyatakan aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi untuk melakukan atau mengikuti kuis. Informan (Z) menyatakan *Quizizz* adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara *online* dan *offline*. Informan (L) menyatakan *Quizizz* merupakan aplikasi soal-soal pada sebuah web.

Pada dasarnya peserta didik dapat memahami atau mengetahui tentang aplikasi *Quizizz*. Dapat dilihat dari kedua triangulasi baik wawancara dan observasi peserta didik dapat memahami tentang aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang berbasis kuis yang digunakan untuk pembelajaran daring.

Penggunaan aplikasi Quizizz bagi peserta didik seru, asyik dan menyenangkan untuk pembelajaran daring

Informan (N) menyatakan *Quizizz* seru, asyik dan menyenangkan. Informan (E) menyatakan aplikasi *Quizizz* seru dan menyenangkan. Informan (B) menyatakan aplikasi *Quizizz* seru bisa dimainkan atau dikerjakan kapan saja di rumah maupun di sekolah. Informan (A) menyatakan aplikasi *Quizizz* seru karena didalam aplikasi dapat mengetahui banyak pengetahuan dan dapat mengetahui langsung hasil jawaban yang telah dikerjakan. Informan (S) menyatakan *Quizizz* menyenangkan karena dalam aplikasi dapat mengetahui kemampuan dan adu kepintaran dengan teman lain. Informan (S L) menyatakan aplikasi *Quizizz* itu seru dan menyenangkan sekali saat digunakann. Informan (A F) menyatakan aplikasi *Quizizz* asyik karena dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Informan (I) menyatakan aplikasi *Quizizz*

itu seru, asyik dan menyenangkan. Informan (Z) menyatakan *Quizizz* seru karena ada stiker-stikernya. Informan (L) menyatakan aplikasi *Quizizz* tidak seru, asyik dan menyenangkan karena lebih suka pembelajaran langsung dikelas. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan informan guru yang menyatakan bahwa peserta didik dalam kegiatan belajar dari rumah tidak masalah dan peserta didik merasa senang karena mampu belajar secara online sekaligus lebih praktis, tanpa menggunakan pensil dan kertas

Hasil wawancara 9 peserta didik dan guru mengatakan aplikasi *Quizizz* seru, asyik dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan peserta didik bahwa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat dikerjakan dimana saja di sekolah maupun di rumah, dapat digunakan adu kepintaran dengan teman, dan terdapat stiker-stiker yang lucu. Namun 1 peserta didik mengatakan tidak menyenangkan. 1 peserta didik ini menjawab tidak menyenangkan karena menurutnya lebih suka pembelajaran luring. Peserta didik yang memiliki kecenderungan pembelajaran secara luring ini memiliki gaya belajar auditori, dimana dalam pembelajaran harus mendengarkan penjelasan langsung dari guru dan melakukan diskusi secara langsung dengan teman di kelas (Nurhidayah, 2015). Dapat dilihat dari keseluruhan penelitian melalui observasi peserta didik menyambut adanya aplikasi baru yang belum pernah peserta didik coba dengan sangat senang. Aplikasi *Quizizz* ini merupakan aplikasi yang menyenangkan, peserta didik tidak akan merasa jenuh dan bosan saat mengerjakan soal-soal evaluasi (Roya & Hartani, 2020).

Mengerjakan soal dengan aplikasi *Quizizz* peserta didik merasa tertantang

Informan (N) menyatakan tertantang karena aplikasi *Quizizz* memiliki waktu untuk menjawab soal. Informan (E) merasa tertantang saat menggunakan aplikasi *Quizizz*. Informan (B) merasa tertantang karena apabila dalam aplikasi *Quizizz* menjawab soal kuis salah maka semakin ingin belajar. Informan (A) menyatakan sangat tertantang saat menggunakan aplikasi *Quizizz* karena waktu yang diberikan hanya 60 detik. Informan (S) merasa sangat tertantang sekali saat menggunakan aplikasi *Quizizz*. Informan (S L) menyatakan saat menggunakan aplikasi *Quizizz* sangat menantang. Informan (A F) merasa tertantang saat menggunakan aplikasi *Quizizz* karena dapat bersaing dengan lawan yang mengikuti kuis. Informan (Z) merasa tertantang saat menggunakan aplikasi *Quizizz* karena ada poinnya setelah pengerjaan kuis. Informan (L) menyatakan saat menggunakan aplikasi *Quizizz* tertantang dan tidak tertantang karena ada waktu yang diberikan dan tidak tertantang karena bisa menjawab asal-asalan.

Hasil wawancara 9 peserta didik mengatakan tertantang saat menggunakan aplikasi *Quizizz* karena dapat bersaing dengan teman, waktu yang terbatas dan adanya nilai setelah pengerjaan. Namun 1 peserta didik mengatakan ragu-ragu, menurutnya dengan pengerjaan waktu yang diberikan terbatas akan mengerjakan soal secara asal-asalan hal ini menunjukkan bahwa peserta didik ini malas untuk mengerjakan dan bersaing dengan teman-temannya. Dapat dilihat dari observasi peserta didik ada yang sampai berteriak-teriak karena waktu untuk pengerjaan soal habis dan mereka sangat antusias untuk dapat mengerjakan soal dengan benar meskipun waktu yang diberikan terbatas. Dengan keterbatasan waktu yang diberikan peserta didik akan berhati-hati dan teliti dalam menentukan pilihan jawaban (Lusiani, 2020).

Perbedaan penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan aplikasi yang pernah digunakan (*Google Classroom*)

Informan (N) beranggapan *Quizizz* lebih mudah daripada aplikasi lain seperti *Google Classroom*. Informan (E) beranggapan aplikasi *Quizizz* lebih mudah dimengerti. Informan (B) beranggapan aplikasi *Quizizz* lebih mudah digunakan, tidak ribet. Informan (A) beranggapan aplikasi *Quizizz* hanya terdapat soal sedangkan aplikasi lain ada penjelasan. Informan (S)

beranggapan aplikasi *Quizizz* sangat mudah digunakan tapi lama. Informan (S L) beranggapan aplikasi *Quizizz* lebih simpel dan mudah. Informan (A F) beranggapan aplikasi *Quizizz* bisa langsung menjawab soal kalau aplikasi lain ribet. Informan (I) beranggapan menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat melihat lawan dan dapat melihat hasil pengerjaan. Informan (Z) beranggapan *Quizizz* lebih seru, lebih menarik dari aplikasi lain seperti *Google Classroom*. Informan (L) beranggapan tidak ada bedanya dengan aplikasi lain.

Hasil wawancara dan observasi mengindikasikan penggunaan aplikasi *Quizizz* sangat mudah, karena peserta didik dapat mengakses melalui web dan memasukkan kode langsung bisa mengerjakan, namun dalam penelitian ini tidak menampilkan materi sehingga peserta didik ada yang menganggap aplikasi ini tidak lengkap dan tidak ada bedanya dengan aplikasi lain.

Kendala yang dialami saat menggunakan aplikasi *Quizizz*

Informan (N) mengatakan waktu untuk pengerjaan pada aplikasi *Quizizz* sangat cepat. Informan (E) mengatakan kendala yang dialami berupa sinyal dan kuota saat mengerjakan kuis pada aplikasi *Quizizz*. Informan (B) mengatakan saat akan masuk aplikasi *Quizizz* harus menunggu. Informan (A) mengatakan saat pengerjaan soal-soal di aplikasi *Quizizz* kadang-kadang *logout* sendiri. Informan (S) mengatakan waktu yang sedikit untuk pengerjaan soal pada aplikasi *Quizizz*. Informan (S L) mengatakan kendalanya berupa sinyal dan jaringan yang terganggu. Informan (A F) mengatakan jika sinyal susah bisa menghambat pengerjaan kuis. Informan (I) mengatakan saat menggunakan aplikasi *Quizizz Loading* lama. Informan (Z) mengatakan saat akan memasukkan kode dalam *room* tidak dapat masuk padahal kode sudah sesuai. Informan (L) mengatakan saat pengerjaan kuis sinyal hilang.

Hal ini didukung dengan keterangan dari guru yang mengatakan bahwa kekurangan pada aplikasi *Quizizz* tidak ada hanya saja pada aplikasi *Quizizz* memiliki kendala teknis untuk peserta didik yaitu: beberapa daerah tempat tinggal peserta didik masih ada yang kesulitan sinyal, kemampuan ekonomi peserta didik yang tidak memiliki handphone dan paket data, tugas yang diberikan kepada peserta didik terlalu banyak atau berbarengan dengan mata pelajaran lain sehingga peserta didik belum mampu mengerjakan secara maksimal.

Dari hasil wawancara dan observasi peserta didik benar-benar mengalami kendala dengan sinyal dan kuota, sehingga peserta didik dan peneliti sudah hampir putus asa namun dengan adanya solusi dapat menggunakan fasilitas sekolah berupa lab komputer sehingga dapat melaksanakan penelitian ini. Kemudian dalam penelitian ini juga memiliki kendala internal dari peserta didik yaitu peserta didik kekurangan waktu dalam pengerjaan, ada yang tiba-tiba keluar sendiri meski dapat masuk dan melanjutkan.

Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, peserta didik lebih mudah untuk memahami materi (wesel, harga pokok produksi, persediaan)

Informan (N) mengatakan lebih mudah memahami materi. Informan (E) mengatakan dapat memahami materi. Informan (B) mengatakan mudah memahami materi karena didalam kuis dijelaskan saat ada kesalahan dan diberikan jawaban yang benar agar dapat mengetahui dan memahami materi. Informan (A) mengatakan mudah memahami karena dari aplikasi *Quizizz* mendapatkan soal untuk pemantapan materi yang telah diajarkan. Informan (S) mengatakan dapat memahami. Informan (S L) mengatakan sangat lebih mudah memahami materi. Informan (A F) mengatakan lebih mudah memahami materi. Informan (I) mengatakan menggunakan aplikasi *Quizizz* memudahkan memahami materi yang ada. Informan (Z) mengatakan mudah memahami materi karena akan ada penjelasan saat menjawab benar. Informan (L) mengatakan tidak, karena aplikasi *Quizizz* lebih susah, peserta didik harus memahami sendiri materi yang diberikan tanpa dijelaskan langsung oleh guru. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru yang mengatakan bahwa dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* pembelajaran semakin

meningkat dapat dibuktikan dengan partisipasi peserta didik yang meningkat saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Peserta didik mampu mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru sesuai dengan batas waktu yang diberikan.

Dari hasil wawancara dan observasi peserta didik dapat memahami materi yang telah diberikan melalui evaluasi dengan aplikasi *Quizizz* ini, meski hasil dari keseluruhan peserta didik belum maksimal masih ada peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM. Namun penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat memberikan dampak yang positif pada mata pelajaran akuntansi keuangan. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik (Wijayanti, Hermanto & Zainudin 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian menggunakan aplikasi *Quizizz* ini sangat membantu untuk pembelajaran daring, meningkatkan belajar dan pemahaman peserta didik, sehingga tujuan penelitian tercapai. Guru dapat memanfaatkan *Quizizz* secara konsisten dan di mata pelajaran lain. Aplikasi *Quizizz* lebih mudah diakses dan digunakan dari pada aplikasi yang pernah peserta didik gunakan yaitu Google Classroom. Namun aplikasi *Quizizz* memiliki keterbatasan apabila sinyal tidak stabil saat mengerjakan soal bisa keluar dari aplikasi, meskipun dapat melanjutkan soal namun cukup menghambat pengerjaan. Aplikasi *Quizizz* ini cukup menyenangkan, seru bagi peserta didik yang dapat beradaptasi dengan pembelajaran daring, sedangkan bagi **peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori** yang harus mendengar penjelasan materi secara langsung dari guru saat pembelajaran di kelas, aplikasi *Quizizz* tidak berhasil menumbuhkan semangat belajarnya.

Keterbatasan dalam penelitian ini seharusnya penelitian ini dilakukan secara daring namun faktanya penelitian ini dilakukan secara luring. Sehingga tujuan penelitian yang seharusnya aplikasi *Quizizz* ini dapat melengkapi aplikasi Google Classroom dan WhatsApp Grup tidak dapat tercapai 100% karena dilakukan secara luring. Penelitian ini seharusnya dapat dilakukan dengan 2 kali pertemuan namun faktanya penelitian ini hanya dapat dilakukan 1 kali pertemuan mengingat waktu penelitian bertepatan libur hari raya Idul Fitri dan setelah itu masuk 1 minggu sebelum UAS dilaksanakan. Sehingga peneliti hanya diberi 1 kesempatan dari pihak sekolah untuk melakukan penelitian yaitu melakukan peneliti evaluasi pembelajaran dan tidak memberikan materi pembelajaran untuk peserta didik. Penelitian ini juga tidak dapat melakukan wawancara dengan informan peserta didik secara langsung, sehingga peneliti tidak dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi melalui evaluasi yang telah diberikan.

Peneliti memiliki saran untuk guru agar memberikan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Aplikasi *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai media evaluasi untuk pembelajaran daring maupun luring. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih dari 1 kali pertemuan, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian saat pembagian materi tidak hanya evaluasi pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz*. Penelitian selanjutnya juga dapat mewawancarai peserta didik secara langsung agar dapat mengetahui respon peserta didik seberapa paham materi yang diterima saat menggunakan aplikasi *Quizizz*.

DAFTAR PUSTAKA

Amri, M., & Shobri, Y., A. (2021). Efektivitas Penggunaan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *JTIP-UNP: Jurnal Teknologi dan Informasi Pendidikan*, 13 (1), 128-136. <http://doi.org/10.24036/tlp.v13i1>

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8, 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Cristiyanda, G. & Sylvia, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang. *Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 174-183. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.110>
- Hidayati, N. N., Aini, L. N., Novianty, A., Astutiningsih, T., & Manurung, T., B. (2020). Metode Infografis dalam Trigonometri Melalui Pembelajaran Daring Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI. *Math Locus: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika* 1(2), 71-77. <http://doi.org/10.31002/math%20locus.v1i2.1172>
- Nikmah, N. (2020). Strategi Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi di Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Banjarmasin). *IDEALEKTIK*, 2(2), 45-51. <https://journal.umbjm.ac.id/index.php/idealektik/article/view/550/337>
- Nurhidayah, D. A., (2015). Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 13-24. DOI: 10.23269/dpp.v3i283
- Jalil, A. (2020). 64 Sekolah si Madiun Boleh Gelar Pembelajaran Tatap muka. Diakses pada 25 Maret, 2020, dari <https://m.solopos.com/64-sekolah-si-madiun-boleh-gelar-pembelajaran-tatap-muka-1086350>
- Lusiani (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz Dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi. *SPEJ: Science and Phsics Education Journal*, 4(1), 15-23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 60–66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Roysa, M., & Hartani A. (2020). Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 13(2), 315-326. <https://doi.org/10.52217/lentera.v13i2.650>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI), Edisi Khusus Tema: Covid-19* 1(1), 73-80. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95-108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>
- Wijayanti, R., Hermanto, D. & Zainudin (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Mata kuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>

Appendix

Adapun lampiran pertanyaan dan jawaban yang digunakan peneliti pada aplikasi *Quizizz* sebagai berikut:

Soal 1

1. Piutang atau tagihan yang timbul dari penjualan barang atau jasa secara tertulis, disertai dengan janji tertulis disebut
 - a. **Piutang Wesel**
 - b. Piutang giro
 - c. Wesel bayar
 - d. Piutang usaha
2. Barang-barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau digunakan untuk memproduksi barang-barang yang akan di jual adalah pengertian dari
 - a. Barang distribusi
 - b. Barang Siap dijual
 - c. **Persediaan barang dagang**
 - d. Bahan Baku
3. Salah satu metode penentuan harga pokok dengan cara memberi tanda setiap pembelian bahan baku pada harga pokok persatuan berapa bahan baku tersebut dibeli adalah metode
 - a. MPKP (Masuk Pertama Keluar Pertama)
 - b. **Identifikasi khusus**
 - c. MTKP (Masuk Terakhir Keluar Pertama)
 - d. Rata-rata bergerak
4. Surat perintah yang dibuat oleh kreditur yang ditujukan kepada debitur untuk membayar sejumlah uang tertentu pada tanggal tertentu sebagaimana disebutkan dalam surat wesel tersebut adalah
 - a. Piutang wesel
 - b. piutang giro
 - c. wesel tagih
 - d. **surat wesel**
5. Jika wesel diperkirakan akan tertagih dalam jangka waktu satu tahun, maka dalam neraca wesel diklasifikasikan sebagai
 - a. Aktiva tetap
 - b. **Aktiva lancar**
 - c. Utang Lancar
 - d. Pasiva
6. Barang-barang yang mempunyai fungsi melancarkan proses produksi adalah pengertian dari
 - a. **Supplies Pabrik**
 - b. Persediaan barang dagang
 - c. Barang distribusi
 - d. Barang Siap dijual
7. Perlakuan terhadap produk rusak yang terjadi karena sulitnya pengerjaan produk tersebut maka pembebanan harga pokok produk tersebut adalah
 - a. Dibebankan pada produksi keseluruhan
 - b. Dibebankan pada rekening biaya overhead pabrik yang sesungguhnya
 - c. Hasil penjualannya dibebankan sebagai pengurangan terhadap biaya overhead yang sesungguhnya terjadi
 - d. **Dibebankan sebagai tambahan harga pokok produk yang baik dalam pesanan yang bersangkutan**

8. Wesel biasanya digunakan untuk jangka waktu pembayaran lebih dari hari
 - a. 100 hari
 - b. 60 hari**
 - c. 120 hari
 - d. 90 hari
9. Yang termasuk metode pencatatan persediaan adalah
 - a. Metode FIFO
 - b. Metode LIFO
 - c. Metode Perpetual**
 - d. Metode Rata – Rata
10. Dalam menentukan biaya persatuan produk dalam metode rata-rata tertimbang pada departemen produksi pertama biaya yang harus diperhitungkan adalah
 - a. Biaya pada proses awal dan biaya yang sedang dikeluarkan**
 - b. Biaya produksi pada proses produksi departemen sebelumnya
 - c. Biaya yang dibawa dari harga pokok periode sebelumnya
 - d. Biaya yang dikeluarkan pada saat barang diproses pada departemen terkait

Soal 2

1. Apabila sebuah perusahaan menerima maka saat pembayaran akan menerima uang sejumlah nilai nominal yang dicantumkan
 - a. Wesel berbunga
 - b. Wesel tidak berbunga**
 - c. Debit note
 - d. Kredit note
2. Kekurangan metode periodik adalah
 - a. Memakan tempat (gudang) yang cukup luas
 - b. Kemungkinan pembukuan tidak akurat
 - c. Membutuhkan proses yang berulang ulang dalam pencatatan
 - d. Memakan waktu cukup lama**
3. Perusahaan dalam satu proses produksi, memproduksi produk bersama dan produk sampingan. Kebijakan yang diambil oleh perusahaan dalam menentukan harga jual produk adalah
 - a. Harga jual produk bersama lebih tinggi**
 - b. Harga jual produk sampingan lebih tinggi
 - c. Harga jual ditentukan sepenuhnya oleh permintaan pasar
 - d. Baik produk bersama maupun produk sampingan memiliki harga jual yang sama
4. Suatu piutang wesel mungkin timbul bersamaan dengan transaksi penjualan atau pemberian pinjaman uang, atau karena perubahan dari piutang dagang menjadi
 - a. Aktiva lancar
 - b. Wesel bayar
 - c. Piutang wesel**
 - d. Utang wesel
5. Aktiva tetap yang umurnya terbatas dan apabila sudah habis masa penggunaannya tidak dapat diganti dengan aktiva sejenis adalah termasuk ke dalam
 - a. Pengelompokan aktiva tetap**
 - b. Jenis-jenis aktiva tetap
 - c. Sifat aktiva tetap
 - d. Prinsip aktiva tetap

Jawaban benar pada soal pertama, peneliti memberikan nilai 10 untuk tiap jawaban benar. Soal kedua peneliti memberikan nilai 20 untuk jawaban yang benar.

ANALISIS APLIKASI QUIZIZZ UNTUK KEAKTIFAN PESERTA DIDIK KELAS DARING PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN

ORIGINALITY REPORT

14%
SIMILARITY INDEX

12%
INTERNET SOURCES

6%
PUBLICATIONS

2%
STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%
★ j-cup.org
Internet Source

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off