

Implementasi Quizziz dan Youtube Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Akuntansi Keuangan dalam kegiatan PKL Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Jombang

Hafis Muaddab

¹SMK Negeri 1 Jombang, hafismuaddab@smkn1jombang.sch.id

Abstrak

Permasalahan yang ada di SMK Negeri 1 Jombang saat ini adalah hasil belajar mata pelajaran praktikum akuntansi keuangan bagi siswa yang sedang mengikuti praktek kerja industri (PKL) belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini menyelidiki bagaimana penggunaan Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa SMK selama PKL. Hasil penelitian memperoleh data penting tentang peningkatan hasil belajar siswa program kerja lapangan di mata pelajaran akuntansi keuangan seiring penggunaan kombinasi pembelajaran langsung (direct learning) dengan aplikasi Quizizz dan Youtube. Untuk memudahkan komunikasi digunakan media Whatsapp Group dan Google Classroom sehingga pembelajaran jarak jauh selama program kerja lapangan untuk mata pelajaran akuntansi keuangan mudah dikelola dan dipahami oleh siswa. Penelitian kuantitatif yang dilakukan menggunakan analisis data deskriptif berbasis Pre-Experimental Designs dengan One-Group Pretest-Posttest. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI AK 1 sebanyak 27 orang peserta didik, dengan teknik purposive sampling. Pengolahan data penelitian dilakukan dengan uji hipotesis wilcoxon dan uji normalitas N-Gain. Temuan penting penelitian menemukan bahwa penggunaan media Quizizz cukup efektif dalam pembelajaran materi akuntansi. Data uji wilcoxon disimpulkan bahwa hasil H_0 dinyatakan kebenarannya dan H_a ditolak, dengan nilai Asymptotic significance 2-tailed adalah $0.001 < 0,05$ atau terjadi autokorelasi. Uji normalitas N-gain menemukan hasil data analisis uji normalitas N-gain berada pada 58.4921 % dengan demikian disimpulkan cukup efektif.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz; Pengajaran Daring; Akuntansi Keuangan

Abstract (English)

The current problem at SMK Negeri 1 Jombang is that the learning outcomes for financial accounting practicum subjects during field Industrial practice (PKL) is not optimal. Therefore, this research investigates how to use Quizizz to improve learning outcomes and motivation of vocational school students during PKL. The results of the research obtained important data regarding the increase in student learning outcomes in field work programs in financial accounting subjects along with the use of a combination of direct learning with the Quizizz and YouTube applications. To facilitate communication, Whatsapp Group and Google Classroom media are used so that distance learning during the field work program for financial accounting subjects is easy for students to manage and understand. Quantitative research was conducted using descriptive data analysis based on Pre-Experimental Designs with One-Group Pretest-Posttest. The sample used in this research was 27 students from class XI AK 1, using a purposive sampling technique. Research data processing was carried out using the Wilcoxon hypothesis test and the N-Gain normality test. An important research finding found that the use of Quizizz media was quite effective in learning accounting material. The Wilcoxon test data concluded that the H_0 result was declared correct and H_a was rejected, with a 2-tailed asymptotic significance value of $0.001 < 0.05$ or autocorrelation occurred. The N-gain normality test found that the results of the N-gain normality test analysis data were at 58.4921%, thus it was concluded that it was quite effective.

Keywords: Quizizz Application; Online Learning; Financial Accounting

*✉ Corresponding author: hafismuaddab@smkn1jombang.sch.id

PENDAHULUAN

Berhadapan dengan milenial gen-z sebagai *digital native* menjadi tantangan pembelajaran era 4.0 yang menuntut guru perlu memiliki kecakapan baru dalam mengajar generasi z sebagai *digital native*. Hal ini menyebabkan pengembangan literasi baru seperti, literasi data (*data literacy*), literasi teknologi (*technological literacy*) dan literasi sumber daya (*resource literacy*) Li, Sisi & Baocun, Liu. (2018), Fitriani, Y., & Aziz, I. A. (2019). Pengajar juga harus memiliki literasi sumber daya untuk memungkinkan bekerja dan beradaptasi pada lingkungan yang berbeda (Nastiti, 2018). Penggunaan aplikasi Kahoot, Quizizz, dan Google Form sebagai teknologi pembelajaran akan membantu guru membuka cara baru dalam mengajar di kelas berbasis *digital native*. Laptop guru yang terhubung ke proyektor video, akses ke jaringan nirkabel, dan ponsel pintar, tablet, atau laptop siswa dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pembelajaran siswa. Motivasi memegang peranan penting dalam mencapai tujuan seseorang. Lutan (1998) berpendapat bahwa orang dengan motivasi berprestasi tinggi cenderung proaktif dalam menyelesaikan tugasnya dan selalu berorientasi pada kinerja. Dalam penelitian Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). Berdasarkan penelitian Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). Kahoot dan Quizizz, memiliki keunggulan yang signifikan dalam konsentrasi, keterlibatan, kenikmatan, motivasi, dan kepuasan dalam pembelajaran dibanding aplikasi sejenis untuk pembelajaran jarak jauh.

Peraturan Menteri Pendidikan Nomor: 50 Tahun 2020 menyebutkan bahwa praktik kerja industri (lapangan) (PKL) atau magang bagi siswa SMK/MAK, SMALB, dan LKP dilaksanakan atas dasar kemitraan antara satuan pendidikan dengan perusahaan, industri, dan lembaga tenaga kerja (DUDIKA) dengan kualifikasi yang sama. Tujuan kerjasama adalah untuk mengkoordinasikan kurikulum satuan pendidikan khususnya SMK dengan kebutuhan tenaga kerja yang berkualitas sesuai dengan keahlian DUDIKA. Kesesuaian metode pembelajaran memungkinkan membantu guru untuk membimbing, memantau, dan mengevaluasi kompetensi siswa PKL di DUDIKA. Penyelenggaraan PKL dijurusan Akuntansi dilakukan selama 6 bulan setara dengan 4 minggu x 6 bulan (24 minggu) berlokasi di industri keuangan, UMKM dan Lembaga Pemerintah/Akuntan Publik.

Oleh sebab itu, dalam menyelenggarakan pembelajaran selama PKL, aspek kerja sama dan komunikasi antara guru dan pembimbing DUDIKA sangat penting. Metode pembelajaran terintegrasi, merupakan salah satu metode pembelajaran untuk mendukung komunikasi antara guru dan pendamping DUDIKA dan siswa yang mengasuh PKL. Sehingga pembelajaran yang akan dirancang tidak memberi beban psikologi bagi siswa. Apa yang terjadi di Finlandia menurut Timothy (2017) dalam buku *each Like Finland, 33 Simple Strategies for Joyfull Classrooms*. Menyebutkan bahwa anak-anak di Finlandia memiliki tingkat stres yang lebih rendah disebabkan karena para siswa ini lebih banyak beristirahat saat belajar.

Mencermati keadaan ini digunakanlah Quizizz, sebagai aplikasi yang dikembangkan oleh 2 (dua) guru matematika India di tahun 2015. Game berbasis web ini (Ramadhani et all (2020), secara signifikan dapat membantu guru menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan dengan sekaligus mendapatkan analisis review pembelajaran (Hidayati & Aslam, 2021). Menurut Zhao (2019), hal ini dimungkinkan karena Quizizz, bisa digunakan secara individu (*single player game*) dan atau ganda (*multi player game*) selama ada koneksi internet. Konsep pembelajaran terintegrasi internet atau yang dikenal dengan istilah *blended learning* yang cocok untuk menjawab kebutuhan selama pelaksanaan PKL. Selain, merupakan penggabungan metode pembelajaran menggunakan *face to face* tradisional dengan pembelajaran berbasis perangkat/aplikasi teknologi (Setyowati, 2021). Pemilihan aplikasi ini juga mempertimbangkan bahwa quizizz, adalah salah satu permainan edukasi digital yang populer digunakan, dari hasil dari analisis data bulan Juli 2021 menunjukkan bahwa web Quizizz ini menduduki peringkat ketujuh paling banyak dikunjungi untuk kategori sains dan pendidikan (*similarweb.com*, 2021).

Kelas tatap muka secara online bisa berlangsung tidak hanya di sekolah, tetapi juga kelas praktik di DUDIKA, melalui program PKL. Pembelajaran berbasis teknologi adalah pembelajaran yang menggunakan media teknis dalam kegiatan belajar mengajar (CBM) yaitu media elektronik dan aplikasi pembelajaran seperti WhatsApp, Google Classroom, Zoom, Edmodo, Microsoft Office 365, Cisco Webex atau aplikasi lain yang didukung oleh aplikasi tersebut. online, internet, yang biasa kita sebut pembelajaran online. Apalagi ketika kondisi mahasiswa menjadi agenda para pedagang kaki lima di kawasan industri. Menimbang bahwa Praktek Kerja Lapang (PKL) berdasarkan Permendikbud No. 50 Tahun 2020 tentang Praktek Kerja Lapang Bagi Siswa adalah Pembelajaran bagi Siswa Politeknik (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) melalui Magang yang dilaksanakan dari waktu tertentu di

dunia. pekerjaan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan pekerjaan. Keterbatasan ruang dan waktu menuntut pendidik untuk menggunakan aplikasi teknologi untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh secara online menghadirkan tantangan unik bagi kelas PKL. Pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan menggunakan aplikasi teknologi (online) menghadirkan suasana menantang bagi siswa yang sedang praktek kerja (Kelas XI AK 1). Mereka menuturkan bahwa mendapatkan banyak kendala juga kemudiahannya ketika selama PKL harus mengikuti pembelajaran, tuntutan harus dapat beradaptasi dengan cepat (menyesuaikan diri) terhadap permasalahan baru mencakup terutaman, cara tentang bagaimana menjalin komunikasi dan konsultasi yang baik dengan siswa dan guru secara daring (online). Hasil observasi yang dilakukan guru menemukan, (1) pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi grup WhatsApp dan Google Classroom berjalan sesuai rencana, namun kurang efektif. (2) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran online dan prestasi siswa dalam mengerjakan quiz di tengah pelajaran mengalami penurunan. (3) Target siswa mengumpulkan tugas menggunakan aplikasi Google Classroom rendah, mereka datang sangat sedikit dan sering terlambat.

Salah satu penyebab dari keadaan tersebut adalah adanya perubahan dari model pembelajaran tatap muka ke model pembelajaran daring yang kini mengharuskan perhitungan yang dijelaskan secara langsung untuk dilakukan dengan lingkungan belajar. Guru meringkas materi akuntansi keuangan dan mengirimkannya ke Google Classroom. Adanya perhitungan akuntansi memungkinkan siswa dapat mengalami kesulitan untuk sekedar memahami materi pelajaran. Siswa yang hadir dan berminat tidak mengikuti pelajaran dengan teratur, sesuai isian absensi g-form yang didalam Google Classroom pembelajaran.

Siswa dalam seminggu tidak berpartisipasi 100%. Dari siswa yang seharusnya 29 anak, yang paling banyak hadir hanya 15 anak, bahkan yang lebih parah lagi, siswa tidak hadir. Berapa sedikit siswa yang masuk kelas online, informasi tersebut berasal dari data kehadiran aplikasi Google Classroom. Pada awal semester genap hanya 2 siswa yang ikut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak memperhatikan ketika guru memposting kehadirannya di Google Classroom. Penggunaan Aplikasi Quizizz digunakan sebagai instrumen tes formatif model baru, untuk mengembalikan aktivitas belajar mengajar berbasis siswa dan menghadirkan suasana pembelajaran baru yang berbeda dan menyenangkan.

Permasalahan yang ada di SMK Negeri 1 Jombang saat ini adalah hasil belajar mata pelajaran praktikum akuntansi keuangan bagi siswa kelas XI AK 1 yang sedang mengikuti PKL Industri belum optimal. Hasil ini dilihat pada materi buku kas kecil, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pencatatan jurnal kas kecil untuk metode dana tetap dan fluktuatif. Kondisi hasil belajar yang kurang optimal ini diketahui dari hasil ulangan harian praktik akuntansi keuangan sebelumnya yang menunjukkan progress rendah, dengan hanya 12 dari 27 siswa, yaitu. 63% siswa, mencapai kesempurnaan minimal 75 poin. Standar KKM sendiri mengharapkan $\geq 80\%$ siswa untuk mendapatkan nilai sesuai standar yang ditetapkan untuk mata pelajaran praktikum akuntansi keuangan. Tidak tercapainya tujuan ini, menjadi persoalan belajar di sekolah yang ingin di tuntaskan peneliti dari penelitian penggunaan quizizz dalam pelajaran Akuntansi keuangan pada siswa magang PKL di kelas XI.

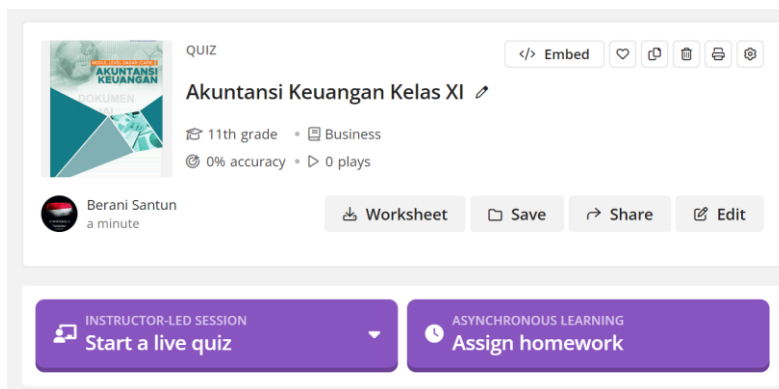
Quizizz adalah alat pengujian online luar biasa yang memungkinkan siswa untuk meninjau pengetahuan dan kemajuan belajarnya (Bury, 2017). Quizizz adalah alat tes formatif yang cocok untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana kondisi kelas secara keseluruhan memahami isi materi yang diajarkan. Kuis tersedia online di <http://quizizz.com>. Aplikasi ini gratis dan berfungsi di berbagai browser, termasuk Android dan iOS platform. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Quizizz dapat membantu guru juga menilai keterampilan belajar bahasa siswanya sebagai keterampilan kurikuler mereka (Bury, 2017). Persediaan Quizizz ratusan kuis yang bisa kita gunakan atau buat sendiri. Quizizz adalah alat pembelajaran berbasis permainan yang dapat berkontribusi konsentrasi siswa, partisipasi, kebahagiaan, motivasi dan kepuasan siswa (Chaiyo & Nokham, 2017).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan proses reduksi data melalui pertanyaan dan instrumen survei sehingga menghasilkan data kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus tunggal dimana hanya satu kelompok yang diberi perlakuan tanpa ada

kelompok pembanding. Teknik analisis data deskriptif dan pendekatan pre-experimental design, one group pretest-posttest design digunakan dalam penelitian ini. Keterlibatan peneliti selama periode penelitian dan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran "Quizizz" dalam bidang akuntansi keuangan menjadi dasar pemilihan metode ini. Kami menggunakan desain pra-eksperimental dengan satu kelas sebelum (pre-test) dan sesudah tes data (post-test). Sampel penelitian yang digunakan terdiri dari 27 peserta PKL dari kelas XI AK 1. Data penelitian yang diperoleh dari ini, akan diolah dengan menggunakan program SPSS 25.0 for Windows.

Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan pada subjek, mempelajari cara menggunakan YouTube, merekam materi kuis tentang hak dan tanggung jawab, dan sekaligus mencari video referensi. Media Kuis digunakan untuk melakukan kuis berwaktu secara berkelompok dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui YouTube. Link kuis yang dibagikan kepada siswa menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang diposting pada aplikasi kuis, diakses melalui link https://quizizz.com/admin/quiz/6589e7e8c031f41c134abf7c?source=quiz_share.



Sedang terkait konten materi dan quiz singkat, digunakan pada saluran YouTube, gunakan konten dari <https://www.youtube.com/@RuangBelajar46>.

Penggunaan instrumen dalam penelitian terdiri dari instrument observasi, intrumen wawancara siswa, dan instrument angket. Teknik pengumpulan data penelitian dari kegiatan observasi digunakan untuk mereduksi data terkait belajar dan motivasi siswa dengan menyesuaikan, teknik penyampaian pembelajaran dengan channel youtube ruang belajar 46 dan tes formatif melalui quizizz. Instrumen wawancara siswa peserta PKL terhadap pembelajaran, digunakan untuk mengumpulkan data informasi tentang interaksi pembelajaran guru dan siswa selama PKL baik sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran menggunakan konten YouTube Ruang Belajar 46 dan kuis. Instrumen survei digunakan untuk mengukur motivasi siswa peserta PKL terhadap YouTube dan media tes. Tiga jenis angket yang digunakan yaitu angket tentang materi video YouTube, angket penilaian kualitas konten, dan angket motivasi siswa PKL dalam pembelajaran. Setiap survei terdiri dari 20 pertanyaan, dan Polling dan Kuis Video YouTube memiliki empat metrik. yaitu penggunaan konten YouTube dan kuis, minat siswa tentang konten YouTube dan kuis yang digunakan, frekuensi penggunaan konten Youtube dan kuis, serta manfaatnya. Tentang penggunaan dan kuis media YouTube. Instrumen survei motivasi siswa PKL dalam pembelajaran Akuntansi keuangan terdiri dari 5 (lima) indikator yaitu ketekunan dalam menyelesaikan tugas, tekad mengatasi kesulitan belajar, minat belajar, kenikmatan belajar, dan pendapat yang dapat dipercaya. Instrumen survei motivasi siswa PKL dalam pembelajaran Akuntansi keuangan menggunakan Skala Likert dengan skala sikap; selalu (poin 4); sering (poin 3); kadang-kadang (poin 2); dan tidak pernah (poin 1). Analisis regresi berganda menjadi metode yang digunakan untuk melakukan analisis data. Analisis regresi diperlukan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan hubungan antara dua, tiga atau lebih variabel independen. Analisis regresi menurut banyak penelitian digunakan untuk menguji dan permodelan hubungan pada antar variabel (Sugiyono., 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Vaidasi instrumen penelitian ini menggunakan 2 (dua) ahli, dimana tiga kuesioner yang divalidasi oleh dua orang ahli. Validator strategi pembelajaran dan konten media (validator pertama), validator teknologi pembelajaran (validator kedua). Setelah masing-masing angket divalidasi oleh ahli, selanjutnya angket pengumpulan data disebar dan tahapan uji validitas dan tahapan uji reliabilitas data yang diperoleh dengan menggunakan spreadsheet (Microsoft Excel). Hasil pengujian survei ditunjukkan pada susunan Tabel 1 berikut ini;

Tabel 1
Uji Validitas Instrumen Survey Media Youtube & Quizizz

angket media youtube			angket media quizizz		
r_{tabel}	r_{hitung}	simpulan	r_{tabel}	r_{hitung}	simpulan
0,444	0,7413	valid	0,444	0,626981	valid
0,444	0,7413	valid	0,444	0,643025	valid
0,444	0,4945	valid	0,444	0,711996	valid
0,444	0,7308	valid	0,444	0,66509	valid
0,444	0,7019	valid	0,444	0,812269	valid
0,444	0,5835	valid	0,444	0,643025	valid
0,444	0,7019	valid	0,444	0,765366	valid
0,444	0,5925	valid	0,444	0,626981	valid
0,444	0,5519	valid	0,444	0,66509	valid
0,444	0,5925	valid	0,444	0,454236	valid
0,444	0,5835	valid	0,444	0,658195	valid
0,444	0,5519	valid	0,444	0,581082	valid
0,444	0,7413	valid	0,444	0,644005	valid
0,444	0,4945	valid	0,444	0,645634	valid
0,444	0,5905	valid	0,444	0,454236	valid
0,444	0,7308	valid	0,444	0,812269	valid
0,444	0,5925	valid	0,444	0,658195	valid
0,444	0,5925	valid	0,444	0,711996	valid
0,444	0,7019	valid	0,444	0,658195	valid

Sumber: Data uji validitas instrument penelitian (2024)

Dalam uji validitas yang disajikan pada tabel 1 diatas terlihat bahwa media Survei YouTube dan Quizizz masing-masing terdiri dari 20 komponen pertanyaan (survei) yang dinyatakan valid berdasarkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Setelah memverifikasi validitas, kami memeriksa keandalan data. Studi media YouTube dianggap dapat diandalkan karena memiliki skor Cronbach alpha sebesar 0,921 ($>0,70$) saat diuji. Selanjutnya media quiz penelitian post test divalidasi dengan skor Cronbach alpha sebesar 3,263 ($>0,70$).

Untuk mengetahui apakah penggunaan Qizizz dalam pembelajaran Akuntansi Keuangan selama PKL kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang efektif atau tidak dan mengetahui berapa jumlah skor efektivitas dari penggunaan Quizizz pada pembelajaran tersebut. Jumlah respondennya adalah 27 (dua puluh tujuh) siswa PKL Kelas XI dengan nilai pretest minimal 0, nilai maksimal 100, dan rata-rata awal 62,22. Pada data di atas juga terlihat bahwa standar deviasi pretest menghasilkan nilai sebesar 31,050. Setelah proses dijalankan, hasil post-test menunjukkan nilai sangat rendah 0, dengan skala 1-100, dan rata-rata 84,44, dan nilai tersebut juga diperoleh dari standar deviasi post-test. Dari 22.418 hasil. Kita dapat menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz memiliki dampak yang besar dalam pembelajaran akuntansi keuangan dan secara efektif meningkatkan hasilnya. Nilai rata-rata pre-test 62,22 < post-test 84,44.

Tabel 2
Analisis Statistik Deskriptif Pretest- Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	27	0	100	62.22	31.050
Posttest	27	0	100	84.44	22.418
Valid (listwise)	N 27				

Sumber: Data analisis deskriptif penelitian (2024)

Dalam pengujian nilai uji hipotesis Wilcoxon dan uji normalitas Ngain dengan penggunaan instrumen formatif Quizizz, pada siswa PKL Kelas XI memiliki signifikansi pengaruh setelah perlakuan terhadap nilai hasil belajar siswa PKL Kelas XI. Meski dalam pelaksanaan PKL ditemukan dalam uji hipotesis Wilcoxon, didapatkan hasil Asymptotic significance 2-tailed adalah 0.001, sehingga artinya nilainya kurang dari 0.05 atau dapat dinegasikan dengan Asymptotic significance 2-tailed adalah $0.001 < 0,05$.

Tabel 3
Tabel Uji Wilcoxon Pretest- Posttest

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest Negative Ranks	1 ^a	4.00	4.00
Positive Ranks	16 ^b	9.31	149.00
Ties	10 ^c		
Total	27		

Sumber: Data uji pretest posttest penelitian (2024)

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen & Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Persen	21	-25.00	100.00	58.4921	41.75293
Ngain_Score	21	-.25	1.00	.5849	.41753
Valid N (listwise)	21				

Sumber: Uji normalitas data penelitian (2024)

Sajian data diatas, menunjukkan bahwa pernyataan H_0 , memperlihatkan bahwa penggunaan instrumen formatif Quizizz sebagai alat ukur formatif tidak menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran akuntansi keuangan di SMK Negeri 1 Jombang ditolak. Sebaliknya bagi H_a , penggunaan instrumen formatif Quizizz menunjukkan skor pengaruh yang besar terhadap pembelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 1 Jombang dan dinyatakan dapat diterima. Pada uji Normalitas N-gain diperoleh sebesar 58,4921% sehingga dapat dinyatakan sangat efektif. Sehingga berdasarkan temuan penelitian ini, kami menyimpulkan bahwa tingkat efektifitas penggunaan instrumen formatif Quizizz pada siswa PKL kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang dinilai cukup efektif untuk dilaksanakan selama kegiatan praktek kerja industri di masing-masing DUDIKA, ditunjukkan dengan skor Normalitas N-gain sebesar 58% dan memberikan efek positif terhadap proses pembelajaran. Temuan penelitian ini, sesuai dengan keberhasilan penelitian-penelitian terdahulu tentang penggunaan instrumen formatif Quizizz pada siswa, hal ini terkait dengan efektifitas dan peningkatan hasil belajar siswa PKL Kelas XI AKL. Pada mata pelajaran akuntansi keuangan, terjadi peningkatan nilai pre-test 62,22 menjadi nilai 84,44 pada post-test yang menunjukkan bahwa penggunaan instrumen formatif Quizizz dalam pembelajaran Akuntansi positif terhadap peningkatan hasil belajar. Peningkatan minat belajar siswa sebesar 25,5%, adanya tren positif dengan penggunaan instrumen formatif yang sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa semakin termotivasi untuk belajar selama PKL Industri. Temuan ini senada dengan (Delviana, 2021; Azizah, S. N. ., Mashuri, K. ., & Novianti, Y. . (2023)).

Dampak penggunaan media pembelajaran Quizizz, terbukti meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. Hal ini senada dengan beberapa penelitian pendidikan akuntansi telah menunjukkan bahwa

penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja ujian siswa secara keseluruhan (misalnya, Beatson et al. 2020; Pechenkina, Laurence, Oates, Eldridge, dan Hunter 2017; Voshaar, Knipp, Loy, Zimmermann, dan Johannsen 2023a; Zhao 2019). Beberapa fungsi pada aplikasi, dapat mengatasi motivasi siswa, pengaturan diri, dan kemampuan pembelajaran mendalam. Terkait efektivitas pembelajaran selama PKL, penggunaan instrument formatif Quizizz memberikan pengaruh yang sangat positif. Temuan ini linier dengan hasil temuan penelitian sebelumnya (misalnya Wang & Lieberoth, 2016; Razali dkk., 2020; Zainuddin dkk., 2020; Zuhriyah & Pratolo, 2020). Selain itu, Razali dkk. (2020) juga menyatakan bahwa siswa akan lebih memilih untuk berpartisipasi pada kegiatan yang kompetitif dan lebih cenderung termotivasi untuk memamerkan kemampuannya prestasi.

Berdasarkan analisis konten pembelajaran diketahui bahwa konten pembelajaran YouTube dan instrument formatif Quizizz mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa analisis tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya (Latifah & Prastowo, 2020, Septantiningtyas & Hafidzah, 2022, Mukharomah, 2021). Dalam penelitian terkait oleh Munuyand et al. (2021), menunjukkan bahwa permainan merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar dan mungkin merupakan cara terbaik untuk menyalurkan energi siswa kelas XI yang rata-rata adalah generasi Z dalam belajar karena mereka benar-benar ingin aktif. Hal ini sebanding dengan hasil penelitian saat ini bahwa Quizizz efektif dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan belajar di saat pelaksanaan PKL di DUDIKA.

Meski harus praktek kerja dan belajar materi Akuntansi keuangan, suasana ini tidak berpengaruh negative melainkan memberikan semangat untuk belajar. Artinya, siswa menganggap Quizizz efektif di kelas, berdasarkan keterlibatan belajar mereka. Temuan ini sejalan dengan temuan Zhao et al. (2019), bahwa Quizizz diamati memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar di kelas akuntansi. Quizizz dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman seperti bermain game dengan menggunakan antarmuka, avatar, dan musik. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa penggunaan Quizizz di kelas dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa, hal ini sebanding dengan hasil penelitian yang menemukan bahwa siswa mengamati Quizizz efektif bagi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. (MacNamara & Murphy, 2017).

SIMPULAN

Penggunaan Quizizz, tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan Quizizz pada Kelas XI selama PKL berjalan telah memberikan dampak yang sangat positif terhadap efektivitas pembelajaran. Pada uji Wilcoxon menunjukkan hasil perolehan rentang nilai, $0,001 < 0,05$ maka disimpulkan H_0 dinyatakan untuk diterima dan H_a dinyatakan untuk tidak diterima (tolak). Melalui uji normalitas N-gain menunjukkan hasil yang sangat efektif, melalui hasil analisis persentase N-gain sebesar 58,4921% ditemukan hasil tersebut. Saran untuk penelitian selanjutnya ada beberapa hal: (1) Bagaimana cara guru menyeimbangkan waktu pembelajaran dan jadwal PKL siswa yang tepat agar kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran daring efektif dan tujuan pembelajaran tercapai? diri mereka sendiri dan lebih memperhatikan sintaks pembelajaran. (2) Diharapkan peneliti selanjutnya bisa mengeksplor fitur premium pada aplikasi quizizz sebab yang digunakan pada fitur ini adalah fitur quizizz yang tidak berbayar (gratis). (3) Pada saat inilah Anda merekomendasikan kepada peneliti lain kesempatan untuk mempelajari berbagai materi akuntansi menggunakan aplikasi kuis seperti Quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. N. ., Mashuri, K. ., & Novianti, Y. . (2023). Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6470-6475. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2767>
- Beatson, N., Gabriel, C.-A., Howell, A., Scott, S., van der Meer, J., and Wood, L. C. 2020. "Just Opt In: How Choosing to Engage with Technology Impacts Business Students' Academic Performance," *Journal of Accounting Education* (50).

- Chaiyo, Yanawut and Ranchana Nokham. "The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system." 2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT) (2017): 178-182.
- Delviana, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/16391>
- Fitriani, Y., & Aziz, I. A. (2019). Literasi Era Revolusi Industri 4.0. In Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia (SENASBASA) (Vol. 3, No. 1)
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Latifah, A., & Prastowo, A. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Model Website Dan M-Learning Melalui Youtube Pada Mata Pelajaran Pai Kelas 2 Sd/Mi. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), 69–78. https://doi.org/10.19109/limas_pgmi.v1i01.7304
- MacNamara, D., & Murphy, L. A. (2017). Online Versus Offline Perspectives on Gamified Learning. *GamiFIN Conference*, 47–52
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiah. *Waniambey*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>
- Nastiti, Annisa Mulia. (2018). Reorientasi Kurikulum Berdasarkan Kebutuhan Era Revolusi 4.0 <https://spiritnews.co.id/2018/11/01/reorientasi-kurikulum-berdasarkan-kebutuhan-era-revolusi-4-0/> diakses tanggal 18 Mei 2024
- Pechenkina, E., Laurence, D., Oates, G., Eldridge, D., and Hunter, D. 2017. "Using a Gamified Mobile App to Increase Student Engagement, Retention and Academic Achievement," *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (14:1).
- Ramadhani, R., Alexander, W., Oris, K. S. M. S., Jamaludin., Dyah. G., Edi. I., ... & Mahdya. A. (2020). Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. (2020). Gamification Elements in Quizizz Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation. *International Conference on Technology, Engineering and Sciences (ICTES) 2020*. IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/917/1/012024>
- Septantiningtyas, N., & Hafidzah, U. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Youtube; Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5801–5808. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3073>
- Setyowati, L., Sukmawan, S., & El-Sulukkiyah, A. A. (2021). Learning from home during pandemic: A blended learning for reading to write activity in EFL setting. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 6(1), 9-17. <https://doi.org/10.21070/jees.v6i1.662>
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Voshaar, J., Knipp, M., Loy, T., Zimmermann, J., and Johannsen, F. 2023. "The Impact of Using a Mobile App on Learning Success in Accounting Education," *Accounting Education* (32:2), pp. 222–247.
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot! Proceedings from the 10th European Conference on Games Based Learning. Reading, UK: Academic Conferences International Limited. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-effect-of-points-and-audio-on-concentration%2C-Wang-Lieberoth/1bcfb36bc724f12af7fc14824b2519adb819a27b>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. (2020). The role of gamified quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 1-48. <https://doi.org/10.1016/j.comp>
- Zhao, Z., Zheng, P., Xu, S., & Wu, X. (2019). Object Detection with Deep Learning: A Review. *IEEE Transactions on Neural Networks and Learning Systems*, 30(11), 3212–3232. <https://doi.org/10.1109/tnnls.2018.2876865>

Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312 - 5317. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>