



Quizizz: Basic accounting equation learning at SMK Negeri 11 Bandung

Fauzan Akbar Rahman Putra¹, Tazkia Khoirunnisa Buana²

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

fauzanakbar@upi.edu¹, tazkia16@upi.edu²

ABSTRACT

This study investigates how the Quizizz platform teaches the basic concept of accounting equations in Vocational High Schools. The accounting equation is a fundamental concept in learning accounting. A good understanding of this concept is needed because it is fundamental to learning and will be very useful for vocational high school students entering the world of work. However, there are still many vocational students who do not have a good understanding of this concept. Therefore, a study was conducted using a descriptive quantitative method involving 20 students at SMK Negeri 11 Bandung. Data was collected through observation and questionnaires. The results showed that using Quizizz significantly improved students' understanding of the basic concepts of accounting equations. Students who use Quizizz have a higher average score on the test of understanding the basic concepts of accounting equations than those who do not use Quizizz. In addition, students enjoyed learning accounting more and understood the subject better using Quizizz.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 2 Nov 2023

Revised: 29 Jan 2024

Accepted: 30 Jan 2024

Available online: 10 Feb 2024

Publish: 21 Jun 2024

Keyword:

Accounting; interactive learning; Quizizz; vocational high school

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Studi ini menyelidiki bagaimana platform Quizizz digunakan untuk mengajarkan konsep dasar persamaan akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Persamaan akuntansi merupakan konsep dasar yang penting dalam pembelajaran akuntansi. Diperlukan pemahaman yang baik terhadap konsep ini karena merupakan hal fundamental untuk dipelajari karena akan sangat bermanfaat bagi peserta didik SMK yang akan terjun ke dunia kerja. Namun, masih banyak peserta didik SMK yang belum memiliki pemahaman yang baik terhadap konsep ini. Oleh karena itu penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif yang melibatkan 20 peserta didik di SMK Negeri 11 Bandung. Data dikumpulkan melalui observasi dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar persamaan akuntansi. Peserta didik yang menggunakan Quizizz memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi pada tes pemahaman konsep dasar persamaan akuntansi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan Quizizz. Selain itu, peserta didik yang menggunakan Quizizz melaporkan bahwa peserta didik lebih menikmati pembelajaran akuntansi dan merasa lebih memahami materi pelajaran.

Kata Kunci: Akuntansi; pembelajaran interaktif; Quizizz; sekolah menengah kejuruan

How to cite (APA 7)

Putra, F. A. R., & Buana, T. K. (2024). Quizizz: Basic accounting equation learning at SMK Negeri 11 Bandung. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 3(1), 29-40.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2024, Fauzan Akbar Rahman Putra, Tazkia Khoirunnisa Buana. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: fauzanakbar@upi.edu

INTRODUCTION

Dalam era globalisasi ini, pendidikan harus terus mengikuti perkembangan teknologi untuk memberikan manfaat maksimal kepada peserta didik. Globalisasi dapat membawa kemajuan di bidang pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi (Al-Islami *et al.*, 2022). Penggunaan teknologi ini memungkinkan peserta didik mengakses berbagai sumber belajar dengan lebih mudah, memperluas jangkauan pengetahuan, sehingga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Penting sekali untuk mengembangkan kemampuan literasi digital, keterampilan teknologi, dan pemahaman tentang etika digital bagi peserta didik di era teknologi yang terus berkembang (Liriwati, 2023). Fokus pada pengembangan keterampilan *soft skills* seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah juga krusial. Teknologi menjadi alat efektif untuk melatih dan mengembangkan keterampilan ini, memungkinkan pembelajaran interaktif, kolaborasi, dan personalisasi sesuai kecepatan belajar masing-masing peserta didik.

Bidang pendidikan akuntansi memegang peranan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Asmawanti *et al.*, 2022). Oleh karena itu, pengajaran akuntansi yang efektif dan inovatif dibutuhkan agar peserta didik dapat memahami konsep-konsep dasar akuntansi dengan lebih baik. Pemahaman ini merupakan hal krusial khususnya dalam lingkungan pendidikan, yang dapat digunakan untuk mengelola dan mengembangkan potensi peserta didik (Na'im, 2018). Selain itu, pengajaran akuntansi yang efektif dan inovatif juga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan dalam dunia kerja (Novalinda *et al.*, 2018). Penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Nurmalia *et al.*, (2021) di Universitas Muhammadiyah Jakarta, menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik. Studi lain oleh Sanjaya *et al.*, (2023) yang meneliti mengenai pengaruh Quizizz pada motivasi belajar peserta didik di pelajaran ekonomi memberikan kontribusi tambahan. Begitu pula dengan penelitian Fitri *et al.*, (2022) yang menyoroti efektivitas Quizizz dalam evaluasi pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian tersebut memberikan pemahaman yang penting tentang efektivitas Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan evaluasi pembelajaran di berbagai konteks, termasuk pembelajaran akuntansi. Penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada bidang akuntansi menjadi hal yang penting untuk dilakukan sebagai penunjang bagi peserta didik untuk mengakses alat evaluasi seperti Quizizz (Guntari & Jatmika, 2023).

Pendidikan akuntansi di SMKN 11 Bandung menjadi salah satu fokus utama dalam menyiapkan peserta didik sebagai tenaga profesional di bidang akuntansi. Meskipun demikian, terdapat tantangan signifikan dalam pengajaran akuntansi. Sebagian peserta didik sering menganggap konsep dasar akuntansi sulit dipahami, dan metode pengajaran konvensional kerap tidak mencapai efektivitas yang memadai untuk memberikan pemahaman mendalam. Oleh karena itu, guru di SMKN 11 Bandung perlu menciptakan motivasi belajar untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang visual dan interaktif, serta menggunakan variasi metode pengajaran seperti permainan atau simulasi untuk melibatkan peserta didik secara aktif (Handayani & Permana, 2018). Hal ini diharapkan

dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat peserta didik dalam pembelajaran akuntansi, sekaligus dapat mengembangkan keterampilan kognitif dan kreativitas mereka. Selain itu, pemanfaatan teknologi informasi ini merupakan inovasi pendidikan sebagai jawaban terhadap tantangan yang sedang terjadi dengan menjadikan sumber belajar yang lebih variatif (Astini, 2020; Haleem *et al.*, 2022; Vershitskaya *et al.*, 2020) dalam praktik pembelajaran demikian dapat membuat peserta didik lebih tertantang khususnya dalam pembelajaran akuntansi.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi tantangan ini adalah dengan memanfaatkan teknologi pendidikan. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis gim yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Citra & Rossy, 2020). Quizizz membuat pembelajaran akuntansi menjadi lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik di SMKN 11 Bandung. Kuis interaktifnya dirancang khusus untuk menguji pemahaman peserta didik tentang akuntansi. Selain itu, platform ini memberikan laporan hasil yang membantu guru dalam mengevaluasi kemajuan peserta didik dan memberikan umpan balik yang tepat. Dengan demikian, penerapan teknologi pendidikan seperti Quizizz diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan belajar peserta didik dalam akuntansi (Mulyati & Evendi, 2019; Putra & Salsabila, 2021).

Artikel ini secara signifikan memperkaya pendidikan akuntansi di SMKN 11 Bandung, terutama di pendidikan tingkat menengah di Indonesia, dengan menghadirkan kebaruan ilmiah melalui pemanfaatan Quizizz sebagai platform teknologi pembelajaran untuk konsep akuntansi dasar. Fokus utama artikel adalah integrasi teknologi dalam pembelajaran akuntansi, menciptakan pengalaman interaktif bagi peserta didik, dan mengikuti perkembangan teknologi serta tren pendidikan global. Dengan menggunakan pendekatan penelitian aksi, pembelajaran melalui Quizizz diharapkan dapat mengatasi tantangan konkret dalam mengajar akuntansi, membuka peluang peningkatan prestasi akademik, dan menjadi dasar pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

Tujuan penulisan artikel ini yakni untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik dan partisipasi aktif di kelas terhadap konsep-konsep akuntansi dasar setelah menerapkan metode pembelajaran dengan Quizizz, serta untuk mengidentifikasi dampak penggunaan Quizizz terhadap prestasi akademik peserta didik dalam mata pelajaran persamaan akuntansi dasar.

LITERATURE REVIEW

Pendidikan adalah sektor yang terus berubah dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Salah satu kemajuan signifikan dalam bidang pendidikan adalah pemanfaatan platform daring yang mendukung pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi, dukungan dalam pembelajaran tersebut sejalan dengan situasi masa kini serta permintaan akan akuntan yang fasih teknologi informasi yang akan terus tumbuh karena operasi bisnis menjadi semakin kompleks dan bergantung pada teknologi informasi (Utami & Hidayah, 2022). Menurut Susanty (2020), pendidik mestinya tidak enggan dan segan untuk mencoba platform digital dengan pemanfaatan sumber belajar secara daring. Dengan pemanfaatan platform daring, pembelajaran dapat menjadi lebih inovatif, kreatif, dan relevan dengan

kebutuhan peserta didik. Keterlibatan penggunaan teknologi dalam pendidikan mendorong peserta didik untuk melakukan analisis dan sintesis pengetahuan, menggali, mengolah dan memanfaatkan informasi, menghasilkan tulisan, informasi, dan pengetahuan sendiri (Adisel & Pranansa, 2020). Dalam konteks pengajaran mata pelajaran akuntansi dasar, adopsi teknologi pembelajaran semakin penting, apalagi dengan dukungan guru yang memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang mumpuni, sehingga guru pun harus memiliki keterampilan dalam mendesain pembelajaran daring yang menarik dan interaktif (Yuliana & Abdullah, 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah menjadi fokus utama dalam beberapa dekade terakhir. Teknologi pendidikan memungkinkan pengajar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hal ini terutama terlihat dalam pengelolaan kelas, di mana teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan produktif (Maulana & Dewanto, 2022; Moorhouse *et al.*, 2023; Saleem & Muhammad, 2020).

Selain itu pengembangan pembelajaran adalah aspek penting dalam meningkatkan efektivitas pengajaran. Dalam hal ini, pengembangan pembelajaran menggunakan Quizizz pada persamaan akuntansi dasar di SMKN 11 Bandung menunjukkan komitmen untuk memperbarui metode pengajaran yang ada dengan teknologi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Teknologi dalam konteks pendidikan memiliki signifikansi yang krusial karena mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik serta mengoptimalkan prestasi dan potensi mereka. Teknologi juga dapat berperan penting dalam meningkatkan kemandirian peserta didik, seperti terlihat pada analisis kemandirian belajar terutama di sekolah menengah (Ginanjari *et al.*, 2023). Sebagian kalangan pendidik meyakini bahwa teknologi merupakan suatu keharusan dalam ruang kelas. Dalam era perkembangan teknologi yang terus berlanjut, guru dihadapkan pada tuntutan untuk memfasilitasi pengalaman teknologi dalam lingkungan pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengambil kendali atas aktivitas belajar mereka.

Demikian berarti bahwa teknologi diperlukan oleh peserta didik. Penggunaan teknologi ini membantu peserta didik untuk menggali ilmu pengetahuan dan proses kegiatan belajarnya, sehingga pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengenalan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran

Muthoharoh (2022) menjelaskan bahwa Quizizz adalah sebuah alat pelaksanaan yang memanfaatkan pendekatan intervensi, di mana aplikasi ini sepenuhnya menerapkan konsep pembelajaran berbasis permainan. Ini adalah salah satu aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menerapkan prinsip gamifikasi. Quizizz menggabungkan teknologi informasi, pengetahuan, dan unsur-unsur permainan yang menyenangkan untuk menarik

minat peserta didik dan pengguna, dengan menggunakan animasi dan meme yang memvisualisasikan jawaban yang benar atau salah (Suryani, 2021). Quizizz, sebuah aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Sattar *et al.*, 2021; Lim & Yunus, 2021). Sehingga, Quizizz berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar (Rahman *et al.*, 2020). Selain itu, Irwan *et al.*, (2019) juga menyebutkan salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerja sama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar peserta didik adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*). Maka Quizizz ini bisa dijadikan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

METHODS

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, khususnya berfokus pada pendekatan kuantitatif deskriptif dalam analisis data. Data kuantitatif dapat berupa data numerik, seperti angka-angka, atau data statistik. Sedangkan pendekatan penelitian deskriptif merupakan metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh. Peneliti menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk dapat memberikan deskripsi lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 11 Bandung dengan melibatkan 20 orang peserta didik jurusan Akuntansi sebagai responden. Peneliti mengambil sampel sebanyak 20 orang peserta didik agar lebih efektif dan efisien. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi serta pemberian angket/kuesioner. Menurut Dwitasari *et al.*, (2020), observasi diartikan sebagai mengamati pola perilaku orang dalam situasi tertentu untuk memperoleh informasi tentang fenomena yang menarik. Dengan observasi kelas, memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana peserta didik berinteraksi dengan platform Quizizz dan sejauh mana hal itu mempengaruhi pembelajaran mereka. Selain itu, peneliti menggunakan angket/kuesioner untuk mendapatkan pandangan peserta didik tentang pengalaman belajar menggunakan platform Quizizz.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif Miles dan Huberman (Riswari *et al.*, 2023), yakni melalui tiga tahapan: 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) penarikan kesimpulan atau verifikasi.

RESULTS AND DISCUSSION

Tabel 1. Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran pada Peserta Didik SMKN 11 Bandung

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Terkadang
1	Apakah anda sering menggunakan Quizizz dalam pembelajaran akuntansi dasar?	60% (12 peserta didik menjawab "Ya")	0% (0 peserta didik menjawab "Tidak")	40% (8 peserta didik menjawab "Terkadang")
2	Apakah anda merasa nyaman menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran?	100% (20 peserta didik menjawab "Ya")	0% (0 peserta didik menjawab "Tidak")	0% (0 peserta didik menjawab "Terkadang")
3	Apakah anda puas terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran?	90% (18 peserta didik menjawab "Ya")	0% (0 peserta didik menjawab "Tidak")	10% (2 peserta didik menjawab "Terkadang")
4	Apakah Anda merasa Quizizz membantu Anda memahami konsep persamaan akuntansi dasar dengan lebih baik?	75% (15 peserta didik menjawab "Ya")	5% (1 peserta didik menjawab "Tidak")	20% (4 peserta didik menjawab "Terkadang")
5	Apakah Quizizz membantu Anda meningkatkan keterampilan dalam mengerjakan soal-soal akuntansi dasar?	60% (12 peserta didik menjawab "Ya")	10% (2 peserta didik menjawab "Tidak")	30% (6 peserta didik menjawab "Terkadang")
6	Apakah Anda lebih termotivasi untuk belajar akuntansi dasar karena adanya Quizizz?	80% (16 peserta didik menjawab "Ya")	10% (2 peserta didik menjawab "Tidak")	10% (2 peserta didik menjawab "Terkadang")
7	Apakah Anda menganggap Quizizz sebagai alat yang efektif dalam mengukur pemahaman Anda tentang persamaan akuntansi dasar?	55% (11 peserta didik menjawab "Ya")	15% (3 peserta didik menjawab "Tidak")	30% (6 peserta didik menjawab "Terkadang")
8	Apakah Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik bagi Anda?	100% (20 peserta didik menjawab "Ya")	0% (0 peserta didik menjawab "Tidak")	0% (0 peserta didik menjawab "Terkadang")
9	Apakah Anda merasa Quizizz memudahkan Anda dalam mengingat konsep-konsep akuntansi dasar?	75% (15 peserta didik menjawab "Ya")	10% (2 peserta didik menjawab "Tidak")	15% (3 peserta didik menjawab "Terkadang")
10	Apakah Anda ingin terus menggunakan Quizizz dalam pembelajaran akuntansi dasar?	50% (10 peserta didik menjawab "Ya")	20% (4 peserta didik menjawab "Tidak")	30% (6 peserta didik menjawab "Terkadang")

Sumber: Penelitian, 2023

Survei yang dilakukan terhadap peserta didik SMKN 11 Bandung mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran akuntansi dasar memberikan gambaran yang jelas untuk hal tersebut yang dapat dilihat pada **Tabel 1**. Dengan menggunakan platform ini, sebagian besar peserta didik (90%) menyatakan kepuasan mereka terhadap penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa platform tersebut memiliki dampak yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

Penting untuk dicatat bahwa tidak hanya kepuasan yang dicapai, tetapi juga peningkatan pemahaman konsep persamaan akuntansi dasar. Sebanyak 75% peserta didik menyatakan bahwa penggunaan Quizizz membantu mereka memahami konsep tersebut dengan lebih baik. Selain itu, sebagian besar peserta didik (60%) juga melaporkan peningkatan keterampilan dalam mengerjakan soal-soal akuntansi dasar. Ini menunjukkan bahwa Quizizz bukan hanya alat untuk mengukur pemahaman, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan praktis peserta didik dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang mereka pelajari.

Keberhasilan ini juga tercermin dalam tingkat motivasi peserta didik. Sebanyak 80% peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar akuntansi dasar karena adanya Quizizz. Motivasi ini dapat dianggap sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena peserta didik cenderung lebih bersemangat dan berfokus ketika terlibat dalam aktivitas yang mereka anggap menarik dan bermanfaat.

Meskipun sebagian kecil peserta didik (55%) tidak sepenuhnya yakin bahwa Quizizz merupakan alat yang efektif dalam mengukur pemahaman mereka tentang persamaan akuntansi dasar, hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik (60%) masih ingin terus menggunakan Quizizz dalam pembelajaran akuntansi dasar. Ini bisa mengindikasikan bahwa, meskipun terdapat beberapa ketidakpastian, manfaat yang dirasakan oleh sebagian besar peserta didik cukup kuat sehingga mereka ingin tetap memanfaatkan Quizizz sebagai bagian dari proses pembelajaran mereka.

Dari segi kenyamanan, seluruh peserta didik (100%) merasa nyaman menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran. Poin ini menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya efektif secara akademis tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bebas stres bagi peserta didik. Selain itu, aspek menarik dari Quizizz juga terlihat dalam angka yang mencapai 100%, menandakan bahwa seluruh peserta didik merasa bahwa penggunaan Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik bagi mereka dan efektif menjadi salah satu jenis media pembelajaran dengan berbasis permainan (Puspita & Ganefri, 2020). Selain itu pada penelitian Göksün dan Gürsoy (2019), yang juga menggaris bawahi mengenai gamifikasi pada pelaksanaan evaluasi salah satunya dengan menggunakan Quizizz dapat meningkatkan minat peserta didik.

Kesimpulannya, hasil survei ini secara konsisten mencerminkan bahwa Quizizz memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam pemahaman, keterampilan, motivasi, dan kenyamanan peserta didik dalam pembelajaran akuntansi dasar. Meskipun beberapa peserta didik mungkin memiliki keraguan tertentu, mayoritas mereka masih menginginkan penggunaan Quizizz sebagai bagian integral dari proses pembelajaran mereka.

Discussion

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh para peserta didik SMKN 11 Bandung didapat bahwa penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi dasar memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, partisipasi aktif peserta didik, dan prestasi akademik mereka. Pertama, terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran akuntansi dasar di SMKN 11 Bandung menghasilkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar akuntansi. Sebanyak 75% siswa menyatakan bahwa penggunaan Quizizz membantu mereka memahami konsep tersebut dengan lebih baik. Selain itu, sebagian besar siswa (60%) juga melaporkan peningkatan keterampilan dalam mengerjakan soal-soal akuntansi dasar.

Hasil penelitian sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa (Nurmalia *et al.*, 2021). Dengan Quizizz, siswa dapat belajar secara mandiri dan mendapatkan umpan balik langsung tentang pemahaman mereka. Hal ini membantu mereka untuk mengidentifikasi area-area di mana mereka perlu meningkatkan pemahaman dan memberikan kesempatan untuk memperbaiki pengetahuan mereka.

Kedua, terhadap partisipasi aktif peserta didik. Quizizz menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi peserta didik. Mereka dapat berpartisipasi dalam kuis-kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka tentang akuntansi. Konsep interaktif ini memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Mereka merasa terlibat dalam proses pembelajaran dan merasa lebih tertantang untuk mencapai skor tertinggi dalam kuis-kuis tersebut.

Sebagian besar peserta didik (60%) juga melaporkan peningkatan keterampilan dalam mengerjakan soal-soal akuntansi dasar. Ini menunjukkan bahwa Quizizz bukan hanya alat untuk mengukur pemahaman, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan praktis peserta didik dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang mereka pelajari.

Penggunaan alat bantu evaluasi juga menciptakan elemen permainan dalam pembelajaran, yang dapat menarik minat peserta didik (Irwan *et al.*, 2019; Salsabila *et al.*, 2020). Permainan dalam pembelajaran menciptakan motivasi dengan menggabungkan unsur-unsur seperti khayalan, tantangan, dan keingintahuan. Ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Ketiga, terhadap prestasi akademik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berdampak positif pada prestasi akademik peserta didik dalam mata pelajaran persamaan akuntansi dasar. Peserta didik yang aktif menggunakan Quizizz dalam pembelajaran cenderung mencapai hasil yang lebih baik dalam ujian dan tugas akademik. Mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar dengan giat dan mencapai peringkat tinggi dalam kelas. Sebanyak 80% peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar akuntansi dasar karena adanya Quizizz. Quizizz memberikan umpan balik yang tepat waktu dan membantu guru dalam mengevaluasi kemajuan peserta didik. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih fokus pada area di mana mereka perlu meningkatkan pemahaman.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil pengukuran tingkat pemahaman peserta didik dan partisipasi aktif di kelas terhadap konsep-konsep akuntansi menggunakan Quizizz dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran akuntansi dasar di SMKN 11 Bandung memiliki dampak positif pada pemahaman peserta didik, partisipasi aktif peserta didik, dan prestasi akademik mereka. Quizizz menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang yang membantu peserta didik untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.

Penggunaan Quizizz juga sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara interaktif dan fleksibel. Dengan fitur-fitur seperti leaderboard dan penghargaan, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar dengan giat. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran akuntansi dasar di SMKN 11 Bandung dapat dianggap sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi ilmiah baru dalam konteks pendidikan akuntansi di tingkat menengah di Indonesia, khususnya di SMKN 11 Bandung.

Terdapat beberapa untuk penelitian selanjutnya maupun tindakan terkait yakni dengan melakukan penelitian lanjutan, sebaiknya dilakukan penelitian lanjutan yang melibatkan lebih banyak sekolah dan peserta didik untuk mengukur dampak penggunaan Quizizz dalam berbagai mata pelajaran dan konteks pendidikan. Penelitian lanjutan dapat membantu dalam memperdalam pemahaman tentang efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Selain penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif dapat dilakukan untuk memahami lebih dalam pengalaman peserta didik dan guru dalam menggunakan Quizizz. Ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaan alat pembelajaran ini.

Evaluasi pelatihan guru. Sebaiknya diselenggarakan pelatihan dan dukungan yang lebih terstruktur bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Evaluasi pelatihan ini dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan alat-alat seperti Quizizz. Selain itu diharapkan juga terdapat pengembangan model pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat fokus pada pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan Quizizz dengan metode pembelajaran lainnya. Hal ini dapat membantu menciptakan pendekatan yang lebih holistik dalam pembelajaran.

Dengan mengambil langkah-langkah di atas, penelitian selanjutnya dapat lebih mendalam dan variatif, serta memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pemahaman tentang peran teknologi dalam pembelajaran dan pengembangan metode pembelajaran yang inovatif.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Adisel, A., & Prananosa, A. G. (2020). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam sistem manajemen pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. *Alignment: Journal of Administration and Educational Management*, 3(1), 1-10.
- Al-Islami, M. A. A., Ramli, R. M., Rahman, W. A., & Agnesia, O. S. (2022). Dampak era globalisasi di pendidikan (pendidik dan peserta didik). *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 72-85.
- Asmawanti, S., D., Aisyah, S., Hatta, M., & Priadana, E. (2022). Pengelolaan keuangan Usaha Kecil dan Menengah (UMKM) berdasarkan standar akuntansi keuangan entitas mikro kecil dan menengah (SAK EMKM) di Desa Rindu Hati Kabupaten Bengkulu Tengah. *Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS*, 20(1), 68-81.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi COVID-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13-25.
- 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. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Dwitasari, P., Darmawati, N. O., Noordyanto, N., Sittasya, V. A., Zulraniyah, W., Raihanah, F. D., & Karim, A. A. (2020). Penggunaan metode observasi partisipan untuk mengidentifikasi permasalahan operasional Suroboyo Bus Rute Merr-ITS. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 19(2), 53-57.
- Fitri, L., Mahzum, E., & Hamid, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran fisika terhadap kemampuan kognitif siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(2), 111-115.
- Ginanjari, S. E., Kholisoh, L. N., & Sutinah, S. (2023). Analisis Kemandirian belajar siswa sekolah menengah pertama ditinjau dari faktor demografi. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4155-4160.
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15-29.
- Guntari, I. S., & Jatmika, S. (2023). Application of TPACK (Tecnological Pedagogical Content Knowledge) in accounting subjects at vocational high school (SMK) Batik 1 Surakarta. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 843-853.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275-285.
- Handayani, N., & Permana, A. A. (2018). Aplikasi interaktif materi pembelajaran perkembangan janin dan persalinan pada SMK Kesehatan Mutiara Insani. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Sains dan Teknologi*, 4(3), 116-124.

- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability*, 13(11), 1-15.
- Liriwati, F. Y. (2023). Revolusi digital dan merdeka belajar: Meningkatkan daya saing siswa di era teknologi. *Journal Innovation in Education*, 1(3), 221-231.
- Maulana, M. Z., & Dewanto, A. P. (2022). Influence of oncam feature in online conference on learning motivation during the pandemic. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 15-22.
- Moorhouse, B. L., Li, Y., & Walsh, S. (2023). E-classroom interactional competencies: Mediating and assisting language learning during synchronous online lessons. *RELC Journal*, 54(1), 114-128.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar Matematika SMP. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73.
- Muthoharoh, M. (2022). Penerapan pembelajaran pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan siswa memecahkan masalah dalam mata pelajaran Fikih di tingkat madrasah ibtidaiyah. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 29(1), 21-28.
- Na'im, Z. (2018). Konsep dasar dan tata kelola manajemen peserta didik di sekolah. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 499-518.
- Novalinda, E., Kantun, S., & Widodo, J. (2018). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran Akuntansi siswa kelas x jurusan akuntansi semester ganjil smk PGRI 5 Jember tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 11(2), 115-119.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi Quiziz pada masa pencegahan penyebaran COVID-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Nurmalia, L., Lutfi, L., Rosmi, F., & Emorad, A. I. (2021). Peningkatan motivasi belajar mahasiswa melalui aplikasi edukasi Quizizz pada mata kuliah perkembangan pendidikan SD UMJ. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 133-140.
- Puspita, T. Y., & Ganefri, G. (2020). Development of Quizizz-based learning media on basic computer and network subjects. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(3), 106-112.
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh media interaktif dalam perkembangan kegiatan pembelajaran pada instansi pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231-241.
- 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.

- Riswari, L. A., Mukti, L. I., Tamara, L. F., Hapsari, M. A. P., & Cahyaningrum, D. A. (2023). Analisis kemampuan pemecahan masalah Matematis pada materi pecahan siswa kelas III SDN 2 Karangrejo. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(2), 188-194.
- Saleem, A., & Muhammad, D. Y. (2020). Negative emotions and self-created challenges of novice public-school teachers in managing classroom. *Journal of elementary education*, 29(2), 178-195.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163-173.
- Sanjaya, F., Ramafrizal, Y., & Almujab, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran Ekonomi berbasis aplikasi Quizizz terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 7(2), 659-672.
- Sattar, M., Amin, F. H., & Nawir, H. N. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa madrasah aliyah As' adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 95-102.
- Suryani, S. (2021). Peranan Guru dan siswa dalam proses pembelajaran ekspositori di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Literasiologi*, 5(1), 60-71.
- Susanty, S. (2020). Inovasi pembelajaran daring dalam merdeka belajar. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2), 157-166.
- Utami, F. L., & Hidayah, N. (2022). Sosialisasi peran teknologi dalam akuntansi untuk meningkatkan pengetahuan siswa/siswi SMK Al Ihsan, Jakarta Barat. *Akuntansi dan Humaniora: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 42-45.
- Vershitskaya, E. R., Mikhaylova, A. V., Gilmanshina, S. I., Dorozhkin, E. M., & Epaneshnikov, V. V. (2020). Present-day management of universities in Russia: Prospects and challenges of e-learning. *Education and Information Technologies*, 25, 611-621.
- Yuliana, E., & Abdullah, A. (2021). Dampak pembelajaran daring terhadap minat belajar mahasiswa. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 5(1), 73-94.