

**PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI SECARA *ONLINE* DIMASA PANDEMI COVID 19**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS

1 6 0 2 0 7 0 0 6 0



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERIA UTARA**

MEDAN

2020



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurhidayah Br Naipospos
NPM : 1602070060
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Akuntansi Secara
Online dimasa Pandemi Covid-19

Saya layak di sidangkan:

Medan, 22 September 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Henny Zurika Lubis S.E., M.Si)

Dekan,

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

(Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si)



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan skripsi sarjana bagi mahasiswa program strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara

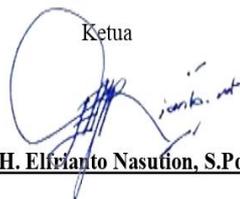
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam
sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jumat, 23 Oktober 2020, pada pukul
08.00 sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan
memutuskan bahwa:

Nama : Nurhidayah Br Naipospos
NPM : 1602070060
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Akuntansi
Secara *Online* Dimasa Pandemi Covid 19

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

Drs. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris

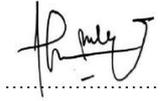
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Marnoko, S.Pd, M.Si

1. 

2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

2. 

3. Henny Zurika Lubis, S.E, M.Si

3. 

ABSTRAK

NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS, 1602070060 “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Akuntansi secara Online dimasa Pandemi COVID-19”

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metodologi penelitian keperpustakaan (*Library Research*), dengan menggunakan instrumen penelitian Angket berbantu *google form* dan menggunakan beberapa jurnal relevan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kebermanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Akuntansi secara *online* dimasa pandemi Covid-19. Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi pebelajaran yang berbasis game yang membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini seperti avatar, tema, meme dan musik penghibur. Berdasarkan hasil penelitian dengan merujuk pada angket yang didukung oleh jurnal dan artikel yang relevan, menyatakan bahwa secara garis besar Aplikasi *Quizizz* memiliki kebermanfaatan dalam pembelajaran Akuntansi yang dilakukan secara online pada proses pembelajaran daring. Dalam konteks ini proses pembelajaran daring dapat meningkatkan konsentrasi belajar, peningkatan hasil belajar, peningkatan motivasi, peningkatan pemahaman, dan menumbuhkan sikap berfikir kritis, selain itu *Quizizz* juga dapat membantu guru dalam menyampaikan penjelasan dan petunjuk pengerjaan dapat dengan mudah disampaikan, membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan mudah dalam mengevaluasi hasil pembelajaran dimasa pandemi Covid-19

Kata Kunci : Aplikasi Quizizz, Pembelajaran Daring (Online), dan Media pembelajaran

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Akuntansi secara Online dimasa Pandemi COVID-19”** sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana (S.Pd) tepat waktu pada program studi Pendidikan Akuntansi. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalahnya kepada umatnya guna membimbing kegiatan yang diridhoi Allah SWT.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi pembacanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, dukungan dan do'a dari semua pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang teristimewa, Ayahanda **Sutan Naipospos** dan Ibunda **Mariyati** yang paling penulis sayangi dan hormati yang dengan ikhlas membesarkan, mendidik, dan memfasilitasi penulis selama ini. Serta kepada Ayahanda **Nurhadi Wijaya** dan Ibunda **Lisnawati Naipospos** yang penulis sayangi, yang turut serta mendidik dan memberikan arahan kepada peneliti. Semoga Allah membalas semuanya. Serta teruntuk kakak dan adik penulis yaitu Kakak dan Adik tersayang, **Elva Diana Sari, Wahdaniaty, Sri Rahayu, Irmadani, Dewi Astuti, dan Rita**

Aprilianda yang selalu memberikan semangat dan do'a untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pada Kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E., M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi.
5. Ibu **Henny Zurika Lubis S.E., M.Si** selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam proses penyelesaian Skripsi.
6. Seluruh Dosen dan Staf pengajar Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Sahabat terkasih penulis, **Olivia Oktavi Sari, Yunni Hariyanni, Khairunnisa, Mutia, Humairo, Sri Rahayu, Sofiah, dan Cahaya Wulandari Lubis, Roro Marina Irianti, Mawr Safriyanti dan Anita**

Pratiwi yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat kepada penulis.

8. Teman-teman seperjuangan, kelas B Pagi Pendidikan Akuntansi angkatan 2016 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yang tidak bisa disebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa pertemanan kita semoga terus terjalin tali silaturahmi.
9. Dan semua pihak yang telah berkontribusi, menginspirasi dan memotivasi penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Atas bantuan mereka yang sangat berharga, penulis berdo'a semoga Allah SWT. memberikan balasan yang berlipat ganda sebagai amal shaleh dan ketaatan kepada Allah. Aamiin. Apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya, penulis menyadari masih banyak kekurangan di dalamnya. Dengan demikian, penulis menerima kritik dan saran yang membangun.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, 23 Oktober 2020
Penulis,

Nurhidayah Br Naipospos

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BERITA ACARA	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN.....	8
A. Deskripsi Teori	8
1. COVID-19 (<i>Corona Virus Deseases 19</i>).....	8
2. Pembelajaran Akuntansi	12
3. Media Pembelajaran	13
4. Aplikasi Pembelajaran <i>Quizizz</i>	17
B. Penelitian yang Relevan	23

BAB III	METODE PENELITIAN	30
	A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	30
	1. Lokasi Penelitian	30
	2. Waktu Penelitian.....	30
	B. Sumber Data dan Data Penelitian.....	31
	C. Instrumen Penelitian.....	31
	D. Teknik Pengumpulan Data	32
	E. Teknik Analisis Data	33
	F. Rencana Pengujian Keabsahan Data	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
	A. Paparan Data dan Analisis Data	37
	B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	50
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	54
	A. Kesimpulan.....	54
	B. Saran	55
	DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR TABEL

3.1	Jadwal Kegiatan Penelitian	30
3.2	Skala <i>Likert</i>	32

DAFTAR GAMBAR

2.1	Distribusi COVID-19 tertanggal 21 Maret 2020.....	10
2.2	Klasifikasi Ragam Media	15
2.3	Tampilan Menu <i>Quizizz</i>	20
2.4	Tampilan menu soal <i>Quizizz</i>	21
2.5	Tampilan Pengaturan Permainan.....	24
4.1	Presentase Jawaban Responden.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rekapitulasi hasil angket melalui <i>Googleform</i>	60
Lampiran 2. Rekapitulasi hasil angket melalui <i>Googleform</i>	61
Lampiran 3. Daftar Riwayat Hidup	69
Lampiran 4. Form K1.....	70
Lampiran 5. Form K2.....	71
Lampiran 6. Form K3.....	72
Lampiran 7. Berita Acara Bimbingan Proposal	73
Lampiran 8. Lembar Pengesahan Proposal	74
Lampiran 9. Permohonan Perubahan Judul Skripsi	75
Lampiran 10. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal.....	76
Lampiran 11. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal	77
Lampiran 12. Surat Pernyataan Tidak Plagiat.....	78
Lampiran 13. Surat Permohonan Izin Riset	79
Lampiran 14. Surat Balasan Riset.....	80
Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan Skripsi	81
Lampiran 16. Surat Permohonan Ujian Skripsi	82
Lampiran 17. Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi	83
Lampiran 18. Lembar Pengesahan Skripsi	84
Lampiran 19. Lembar Keaslian Skripsi	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang melanda lebih dari 200 Negara di Dunia, telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya pendidikan tinggi. Sejak merebaknya pandemi *Corona* di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, seperti isolasi, *social and physical distancing* hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan warganya untuk tetap *stay at home*, bekerja, beribadah dan belajar di rumah. Hal tersebut disambut baik oleh pemerintah Indonesia melalui surat edaran Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No 1 tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) di perguruan tinggi. Melalui surat edaran tersebut pihak KEMENDIKBUD memberikan instruksi kepada perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan mahasiswa untuk belajar dari rumah masing-masing.

Banyak perguruan tinggi dengan sigap menanggapi instruksi tersebut, salah satunya Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) yang menerbitkan surat edaran tentang kewaspadaan dan pencegahan penyebaran infeksi Covid-19 di lingkungan UMSU (Surat Edaran, No:1023/EDR/II.3-AU/UMSU/F/2020). Terkait dengan surat edaran tersebut dikeluarkan pula himbauan terkait pembelajaran daring di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

(FKIP) UMSU. “Setidaknya terdapat 65 perguruan tinggi di Indonesia yang menyelenggarakan pembelajaran dari rumah untuk mencegah penyebaran Covid-19” (CNNIndonesia, 2020).

Pembelajaran harus dilaksanakan dengan skenario yang mampu meminimalisir kontak fisik antara mahasiswa dengan mahasiswa lain, ataupun antara mahasiswa dengan dosen. Menurut Milman (Firman dan Rahman 2020) “Penggunaan teknologi digital memungkinkan mahasiswa dan dosen berada di tempat yang berbeda selama proses pembelajaran”. Sedangkan pengertian pembelajaran *Online* menurut (Anhusadar 2020) :

Pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang memanfaatkan keunggulan komputer sebagai media perantara pengajar dan mahasiswa agar mudah berkomunikasi. Pembelajaran *online* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan atau mengemukakan pendapat secara tidak langsung. Pembelajaran *online* memanfaatkan bahan ajar yang bersifat mandiri yang dapat diakses siapa saja dan kapan saja melalui teknologi internet. Pembelajaran *online* akan memudahkan penyempurnaan dan penyimpanan materi perkuliahan sehingga pemutakhiran bahan ajar elektronik mudah dilakukan.

Berdasarkan hal diatas, penerapan belajar dari rumah tentunya sangat berpengaruh terhadap kondisi para mahasiswa dan dosen yang mengajar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, khususnya di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Luaran utama mahasiswa FKIP adalah menjadi seorang guru, walaupun dikatakan oleh (Bilfaqih dan Qomarudin 2015) “Pembelajaran daring mampu memberikan layanan yang menarik dan efektif, tetap saja dalam pelaksanaannya memiliki tantangan sendiri”.

Namun tidak menutup kemungkinan tantangan dalam kondisi ini banyak menimbulkan dilema bagi para pelajar khususnya mahasiswa calon guru untuk

mengalihkan sistem pembelajaran yang biasa digunakan yaitu dari sistem pembelajaran konvensional beralih ke sistem pembelajaran jarak jauh/ daring/ *online*. Kondisi pembelajaran ini membutuhkan berbagai macam fasilitas seperti komputer, laptop, *tablet*, telepon pintar, dan jaringan internet. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Gikas & Grant (Firman dan Rahman 2020) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran online pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat-perangkat *mobile* seperti telepon pintar, *tablet*, dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja”. Pendapat tersebut juga dipertegas oleh pendapat yang dikemukakan oleh Moore, Dickson-Deane, & Galyen (Firman dan Rahman 2020) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran”

Pendapat diatas diperkuat kembali dengan adanya penelitian terdahulu terkait pembelajaran *online* yang disampaikan oleh (Jamaluddin et al. 2020), yang menyatakan bahwa :

Kajian terdahulu mengenai pembelajaran daring ini pernah dilakukan oleh beberapa peneliti. Berdasarkan data terbaru, (1) W Darmalaksana, *et all* (2020) tentang analisis pembelajaran *online* masa WFH pandemik Covid-19 sebagai tantangan pemimpin digital abad 21; (2) Sanjaya (2020) mengkaji tentang 21 refleksi pembelajaran daring dimasa darurat Covid-19, dan (3) Yanti, *et all* (2020) mengkaji tentang pemanfaatan portal rumah belajar kemendikbud sebagai media pembelajaran daring di Sekolah Dasar.

Sebagai calon guru bukan hanya dituntut untuk ahli dalam menyampaikan materi/bahan ajar secara *offline*, tetapi dituntut juga dapat menggunakan sistem pembelajaran daring. Terlebih lagi mahasiswa khususnya calon guru juga dituntut

harus mampu memanfaatkan dan menguasai teknologi digital dalam proses penyampaian materi serta mengevaluasi hasil belajar yang dilakukan dari rumah. Cukup sulit bagi calon guru dalam menguasai pembelajaran daring serta dapat mengevaluasi hasil belajar dengan teliti dan tepat. Dengan demikian berarti calon guru akan selalu bercengkrama dengan *smartphone* dengan waktu yang cukup lama, sehingga tidak menutup kemungkinan bagi calon guru untuk menyalahgunakan teknologi digital tersebut apabila tidak ada pengawasan dari pihak dosen.

Untuk itu diperlukan teknologi digital yang dapat mengatasi atau mengurangi permasalahan diatas. Teknologi digital yang dimaksud adalah teknologi dalam bidang aplikasi pembelajaran yang sederhana namun dapat dimanfaatkan dan digunakan dengan baik oleh calon guru. Aplikasi ini diharapkan mampu mendesain dan menyajikan materi pembelajaran yang mudah dipahami serta dapat dikuasai oleh calon guru, mengingat kondisi pembelajaran yang dilakukan merupakan jarak jauh yang memungkinkan berbagai kendala dalam pembelajaran akan sering muncul.

Khususnya pada mata pelajaran Akuntansi, tidak sedikit calon guru yang kesulitan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dengan desain materi akuntansi. Banyak aplikasi pembelajaran yang dapat membantu calon guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dimasa pandemi Covid-19 ini, namun tidak semua aplikasi pembelajaran dapat digunakan. Terdapat kelebihan dan kekurangan pada masing-masing aplikasi pembelajaran yang dapat

memungkinkan sulit tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik khususnya pada mata pelajaran akuntansi.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk meminimalisir maupun mengatasi permasalahan yang ditimbulkan diatas, yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* ini merupakan aplikasi yang pembelajaran interaktif yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk game yang dapat di *download* dan dimainkan pada *android*. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi media evaluasi bagi calon guru dengan memberikan data dalam bentuk statistik hasil kinerja siswa dan bahkan bisa *download* statistik ini dalam bentuk *spreadsheet Excel*. Guru dapat dengan mudah mengetahui siswa yang memiliki jawaban benar paling banyak dengan urutan *ranking*. Pemanfaatan *quizizz* membantu guru dalam melakukan evaluasi tanpa membatasi tempat, tampilan yang menarik dan juga terdapat durasi waktu sehingga dapat melatih konsentrasi siswa.

Pemanfaatan *Quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran interaktif berbasis android menyajikan pembelajaran dalam bentuk pemecahan masalah melalui tuntunan dalam menyelesaikan permasalahan. Evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* yang berisi rangkaian pertanyaan untuk meningkatkan keaktifan, kecakapan, ketepatan serta konsentrasi siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Untuk itulah kondisi ini menjadi hal yang menarik dikaji mengingat sistem pembelajaran daring ini pertama kali dilakukan oleh seluruh mahasiswa secara serempak. Dengan ini, peneliti perlu mempelajari dan mempertimbangkan masalah pemanfaatan aplikasi pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan

tingkat perkembangan siswa, guru maupun calon guru, dengan mempertimbangan hal tersebut di atas maka peneliti membuat judul skripsi : **Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Akuntansi secara *Online* dimasa Pandemi Covid-19.**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diketahui terdapat banyak hal yang terjadi dimasa pandemi COVID-19 dan berpengaruh sangat besar bagi dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran. Hal tersebut seperti penyebaran pandemi COVID-19 yang begitu cepat serta memakan korban jiwa yang sangat besar jumlahnya sehingga merubah sistem pembelajaran menjadi jarak jauh sesuai dengan kebijakan pemerintah. Selain itu, penyediaan fasilitas dan penguasaan teknologi digital mengharuskan semua pihak dalam pembelajaran dapat menguasainya. Diluar hal itu, segala gangguan dapat mudah terjadi pada saat pembelajaran jarak jauh dilakukan. Oleh sebab itu, mengingat keterbatasan waktu dan tenaga serta untuk menghindari kesalahtafsiran dari pembaca, maka dalam penelitian ini perlu adanya fokus penelitian. Yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut : “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Akuntansi secara *Online* dimasa Pandemi COVID-19”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini, yakni: Apakah aplikasi *Quizizz* dapat dimanfaatkan pada pembelajaran Akuntansi secara online dimasa pandemi Covid-19?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian dilakukan adalah untuk mengetahui apakah aplikasi *Quizizz* dapat dimanfaatkan pada pembelajaran Akuntansi secara online dimasa pandemi Covid-19.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dari segi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pembelajaran Akuntansi dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dan sebagai bahan kepustakaan peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi calon guru : dapat dijadikan sebagai pengalaman untuk memperbaiki cara pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.
- b. Bagi peneliti : sebagai acuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada masa yang akan datang melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran Akuntansi.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teori

1. *Corona Virus Diseases 19 (COVID-19)*

Terkait dengan penyebaran COVID-19 yang semakin meningkat dalam perhitungan hari, dengan beberapa gejala yang ditimbulkan. Gejala yang ditimbulkan seperti yang dikemukakan oleh Kementerian Kesehatan (Pratiwi 2020), yaitu menyatakan bahwa “ *Coronavirus* merupakan keluarga virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan hingga berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)*” Pendapat tersebut juga diperkuat kembali dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pane (Pratiwi 2020) yaitu “Gejala COVID-19 yang paling umumantara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, sesak napas,dan batuk kering. Gejala-gejala tersebut muncul ketika tubh bereaksi melawawn viros corona”.

Hubungan Covid-19 dengan MERS dan SARS dijelaskan kembali oleh (Pratiwi 2020) dengan pendapat :

COVID-19 ini masih berhubungan dengan penyebab SARS dan MERS yang sempat muncul pada tahun 2019. Ketiga virus ini diketahui disebarkan oleh hewan dan mampu menjangkit dari satu spesies ke spesies lainnya termasuk manusia. Penyebaran *coronavirus* dari hewan ke manusia sangat jarang, tapi hal ini yang terjadi pada COVID-19, SARS, dan MERS. Manusia dapat tertular *coronavirus* melalui kontak secara langsung dengan hewan yang terjangkit virus ini. Cara penyebarannya disebut transmisi *zoonosis*.

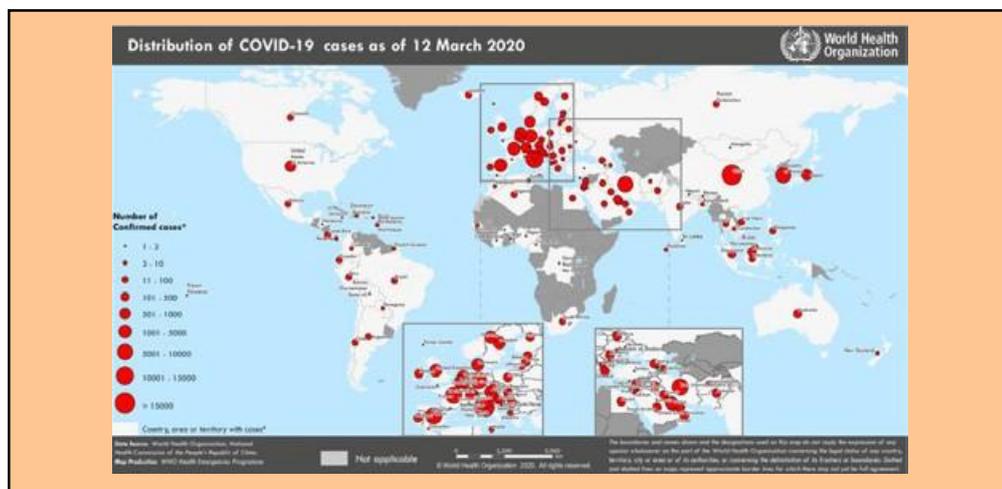
Dari pendapat diatas, dapat diketahui dengan jelas penyebab terjadinya COVID-19, yaitu disebarkan oleh hewan dan mampu dengan cepat terjangkit ke spesies lainnya secara langsung. WHO menanggapi kasus ini secara serius melalui penelitian (Safrizal et al. 2020) menyatakan bahwa:

Pada 31 Desember 2019, WHO China Country Office melaporkan kasus pneumonia yang tidak diketahui etiologinya di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Pada tanggal 7 Januari 2020, China mengidentifikasi pneumonia yang tidak diketahui etiologinya tersebut sebagai jenis baru coronavirus (*novel coronavirus*). Pada awal tahun 2020 NCP mulai menjadi pandemi global dan menjadi masalah kesehatan di beberapa negara di luar RRC. Berdasarkan *World Health Organization* (WHO) kasus kluster pneumonia dengan etiologi yang tidak jelas di Kota Wuhan telah menjadi permasalahan kesehatan di seluruh dunia. Penyebaran epidemi ini terus berkembang hingga akhirnya diketahui bahwa penyebab kluster pneumonia ini adalah Novel Coronavirus. Pandemi ini terus berkembang hingga adanya laporan kematian dan kasus-kasus baru di luar China. Pada tanggal 30 Januari 2020, WHO menetapkan COVID-19 sebagai *Public Health Emergency of International Concern* (PHEIC)/ Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Yang Meresahkan Dunia (KKMMD). Pada tanggal 12 Februari 2020, WHO resmi menetapkan penyakit *novel coronavirus* pada manusia ini dengan sebutan *Coronavirus Disease* (COVID-19). COVID-19 disebabkan oleh SARS-COV2 yang termasuk dalam keluarga besar coronavirus yang sama dengan penyebab SARS pada tahun 2003, hanya berbeda jenis virusnya. Gejalanya mirip dengan SARS, namun angka kematian SARS (9,6%) lebih tinggi dibanding COVID-19 (saat ini kurang dari 5%), walaupun jumlah kasus COVID-19 jauh lebih banyak dibanding SARS. COVID-19 juga memiliki penyebaran yang lebih luas dan cepat ke beberapa negara dibanding SARS.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa COVID-19 adalah jenis sudah ada sebelumnya pada tahun 2003, namundengan nama yang berbededa yaitu SARS. Adapun SARS ini diyakini memiliki hubungan yang sangat erat dengan COVID-19 karena merupakan berasal dari induk yang sama yaitu coronavirus. Meskipun SARS menelan korban jiwa yang lebih tinggi dibandingkan dengan COVID-19, namun COVID-19 sendiri juga memiliki

jumlah kasus yang meningkat cukup cepat sehingga kekhawatiran menyelimuti seluruh dunia. Kemudian (Safrizal et al. 2020) melanjutkan kembali pendapatnya terkait COVID-19, yaitu sebagai berikut :

Penambahan jumlah kasus COVID-19 berlangsung cukup cepat dan sudah terjadi penyebaran ke luar wilayah Wuhan dan negara lain. Sampai dengan 16 Februari 2020, secara global dilaporkan 51.857 kasus konfirmasi di 25 negara dengan 1.669 kematian (CFR 3,2%). Rincian negara dan jumlah kasus sebagai berikut: China 51.174 kasus konfirmasi dengan 1.666 kematian, Jepang (53 kasus, 1 Kematian dan 355 kasus di cruise ship Pelabuhan Jepang), Thailand (34 kasus), Korea Selatan (29 kasus), Vietnam (16 kasus), Singapura (72 kasus), Amerika Serikat (15 kasus), Kamboja (1 kasus), Nepal (1 kasus), Perancis (12 kasus), Australia (15 kasus), Malaysia (22 kasus), Filipina (3 kasus, 1 kematian), Sri Lanka (1 kasus), Kanada (7 kasus), Jerman (16 kasus), Perancis (12 kasus), Italia (3 kasus), Rusia (2 kasus), United Kingdom (9 kasus), Belgia (1 kasus), Finlandia (1 kasus), Spanyol (2 kasus), Swedia (1 kasus), UEA (8 kasus), dan Mesir (1 Kasus).



Gambar 2.1
Distribusi COVID-19 tertanggal 12 Maret 2020
Sumber : WHO

Berdasarkan pendapat diatas terkait data kasus COVID-19, dapat dilihat bahwa penyebaran pandemi ini meningkat sangat cepat. Oleh sebab itu masyarakat turut untuk menghindari segala bentuk kerumunan. Hal inilah yang

mendorong dunia pendidikan untuk tidak melakukan kegiatan belajar tatap muka (*offline*). Para sivitas akademik tetap diharapkan melakukan aktifitas belajar, namun sesuai dengan instruksi pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud).

2. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah kegiatan utama yang dilakukan oleh siswa dalam suatu proses pembelajaran. Belajar menjadikan siswa yang awalnya tidak bisa menjadi bisa melalui proses pembelajaran. Skinner (Dimiyati 2013 : 9) berpandangan bahwa “Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun”. Menurut (Dimiyati 2013 : 9) dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

- 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar,
- 2) Respons si pebelajar, dan
- 3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut. Penguatan terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut

Menurut Gagne (Dimiyati 2013 : 10) “Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai”. Hal ini sejalan dengan Gagne (Rahayu dan Nuryata 2010 : 44) “Belajar adalah proses. Proses yang terjadi dalam belajar berupa perubahan dalam pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Oleh karena itu belajar seharusnya tidak hanya menjadikan seseorang berubah pengetahuan atau keterampilannya tetapi juga berubah sikapnya”.

Dari pengertian beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh pengalaman dari proses pembelajaran tersebut yang menjadikan siswa berubah tidak hanya dalam pengetahuan dan keterampilannya, namun juga dalam sikap, serta berubah dari individu yang tadinya tidak tahu menjadi individu yang tahu.

Sedangkan pembelajaran menurut (Hamalik 2011 : 54) merupakan “Suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri”. “Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran” menurut (Sanjaya 2011 :26). Berdasarkan dua pendapat ahli di atas, pembelajaran merupakan proses kerja sama antara unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

b. Pengertian Akuntansi

Definisi Akuntansi menurut *American Accounting Association (AAA)* dalam (Somantri 2004 : 9) adalah “Proses pengidentifikasian, pengukuran dan pelaporan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang mempergunakan informasi tersebut”. Selaras dengan pendapat sebelumnya, menurut (Suwarjono 2012 : 10) akuntansi didefinisikan sebagai “Proses pengidentifikasian, pengesahan, pengukuran, pengklasifikasian, penggabungan, peringkasan, dan penyajian data keuangan dasar (bahan olah akuntansi) yang terjadi akibat dari kejadian-kejadian,

transaksi-transaksi, atau kegiatan operasi suatu unit organisasi dengan cara tertentu untuk menghasilkan sebuah informasi yang relevan bagi pihak yang berkepentingan”

Sedangkan menurut *American Institute of Certified Public Accountants* (AICPA) (Sucipto 2011) menyatakan bahwa “Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, peringkasan yang tepat dan dinyatakan dalam satuan mata uang, transaksi-transaksi dan kejadian-kejadian yang setidaknya-tidaknya bersifat finansial dan penafsiran dan hasil-hasilnya”

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa akuntansi merupakan proses pengidentifikasian, pengesahan, pengukuran, pengklasifikasian, penggabungan, peringkasan dan penyajian data untuk menghasilkan sebuah informasi yang relevan bagi pihak yang berkepentingan dalam membuat keputusan yang jelas dan tegas bagi pihak yang membutuhkan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Simarmata dan Mujiarto 2019 :82) “Kata *media* adalah bentuk jamak dari *Medium* yang berarti bentuk komunikasi. Dalam bahasa latin, *Medium* berarti *Antara* istilah ini mengacu pada apapun yang membawa informasi antara sumber dan penerima.” Selain itu menurut (Pribadi 2017 : 15) menyatakan “Media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, *Medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara

pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*”.

Dalam proses pembelajaran, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media atau teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif. Pengertian tentang media di atas selaras dengan definisi media pembelajaran atau *instructional media* yang dikemukakan oleh Heninich, dkk (Pribadi 2017 : 15) yaitu “.....sesuatu yang membuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar.”

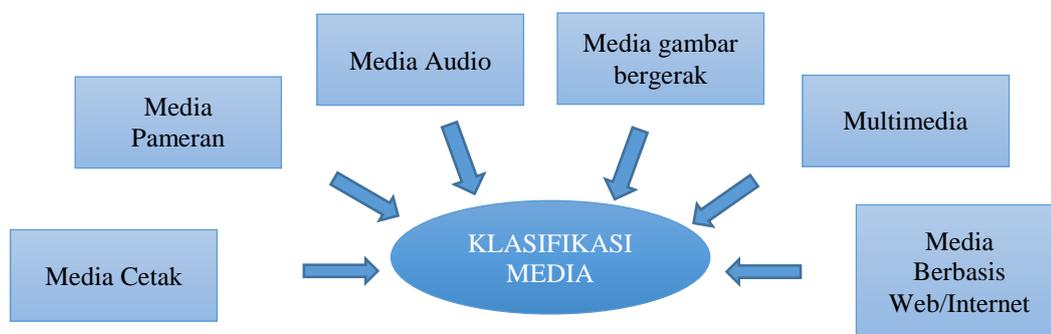
Dari pengertian media yang di sampaikan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang berupa informasi terkait materi pembelajaran yang mengandung tujuan instruksional guna mempermudah proses penyampaian materi maupun proses belajarmengajar serta dapat merangsang peserta didik dalam belajar.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Pribadi 2017 : 23) yaitu “Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan, yaitu: (1) memperoleh informasi dan pengetahuan, (2) mendukung aktifitas pembelajaran, dan (3) sarana persuasi dan motivasi.”

Media pembelajaran, pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Setiap jenis media mempunyai kekhasan tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar. Sedangkan menurut (Simarmata dan Mujiarto 2019 : 82) “Tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran.”

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan media pembelajaran digunakan adalah untuk mendukung aktifitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaanya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan.



Gambar 2.2
Klasifikasi Ragam Media

c. Ragam dan Klasifikasi Media

Menurut Heinich, dkk (Pribadi 2017 : 18) mengemukakan klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang terdiri dari : (1) media cetak/teks, (2) media pameran/*display*, (3) media audio, (4) gambar bergerak/*motion pictures*, (5) multimedia, dan (6) media berbasis *web* atau

internet.” Sedangkan menurut (Simarmata dan Mujiarto 2019 : 82) “.....media yang paling umum digunakan adalah Teks. Media yang umum digunakan selanjutnya adalah Audio. Ketiga adalah Visual dan media yang terakhir adalah Orang....”

Pendapat diatas diperkuat kembali dengan adanya pendapat dari Williams (Pribadi 2017 : 17) yang mengemukakan klasifikasi dan ragam media sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

1. Media yang diproyeksikan atau *non-projected* media, seperti foto, diagram, bahan pameran atau *display*, dan model;
2. Media yang diproyeksikan atau *projected* media misalnya, LCD;
3. Media audio seperti kaset, *compact disc* (CD) audio yang berisi rekaman kuliah, ceramah narasumber, dan rekaman music;
4. Media gambar gerak atau media video, seperti VCD, DVD, dan *blue rays disc*;
5. Pembelajaran berbasis computer; dan
6. Multimedia dan jaringan komputer.

Dengan adanya ragam dan klasifikasi media yang telah dikemukakan oleh para ahli diatas, dapat memudahkan guru untuk memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media disesuaikan dengan kebutuhan guru maupun siswa berdasarkan materi pembelajaran yang akan dibahas pada proses pembelajaran.

d. Media berbasis Komputer

Menurut (Lamatenggo dan Uno 2010 : 136-137) Media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses efektivitas proses pembelajaran antara lain:

1. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan materi pembelajaran
2. Proses pembelajaran dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik
3. Mampu menampilkan unsur audio-visual untuk meningkatkan minat belajar (multimedia)
4. Dapat memberikan umpan balik terhadap respons peserta didik dengan segera
5. Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

“Pembelajaran dalam jaringan telah memungkinkan proses belajar menjadi lebih luas, lebih interaktif dan lebih fleksibel. Peserta didik dapat melakukan proses belajar tanpa di batasi oleh ruang dan waktu, artinya jika ada fasilitas jaringan, peserta didik dapat melakukan proses belajar di mana saja dan kapan saja” (Lamatenggo dan Uno 2010 :138)

Berdasarkan pendapat diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memiliki begitu banyak kelebihan khususnya dalam segi ruang dan waktu. Berbasis komputer dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga menjadikan siswa tidak harus belajar dikelas dan pada waktu tertentu, namun pembelajaran bilakukan disetiap saat. Selain itu juga materi pembelajaran dapat lebih jelas karena dapat memadukan unsur audio-visual.

4. Aplikasi Pembelajaran Quizizz

a. Pengertian Aplikasi

“Aplikasi berasal dari bahasa *Inggris* yaitu *Application* yang berarti penggunaan atau penerapan. Aplikasi adalah suatu penerapan perangkat lunak (*software*) yang dikembangkan untuk melakukan kegiatan tertentu” (Syafitri

2019). Sedangkan aplikasi menurut (Maiyana : 2018) yaitu “*software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms.Word, Ms.Excel.*”

Selaras dengan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dapat digunakan oleh penggunanya dalam melakukan kegiatan tertentu. Salah satu aplikasi yang merupakan inovasi menarik yang dapat memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik yaitu *Quizizz*.

b. Pengertian *Quizizz*

Menurut Zhao (Fadhlorrohman et al. 2019) berpendapat bahwa “*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas yang telah dibuat, membuat latihan soal menjadi interaktif dan menyenangkan”. Sedangkan pengertian *Quizizz* menurut Noor (2020) “*Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif.”

Pendapat menurut Zhao juga diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Purba n.d. : 2019), yang menyatakan bahwa:

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti itu aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta

didik. Menggunakan ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran yang dapat di desain sedemikian rupa oleh guru dalam bentuk game. Implementasi menggunakan Game *Quizizz*, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game *Quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Langkah-Langkah Membuat *Quizizz*

Menurut (Hendrastomo 2019 : 2-5) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam menggunakan dan mengakses aplikasi *Quizizz* adalah sebagai berikut:

1. Membuat Akun *Quizizz*

- a. Buka website <https://Quizizz.com>
- b. Buat akun (*sign up*)
Ada 2 (dua) pilihan cara untuk mendaftar, melalui akun google atau mendaftar melalu email lain. Apabila menggunakan akun google, maka tinggal klik ***sign up with google***, masukkan alamat email dan password dan *Quizizz* siap digunakan.
- c. Pilih peran
Apabila anda sebagai guru, maka pilih peran **a teacher**
- d. Lengkapi identitas anda
Pilih Mrs/Ms
Ketik nama depan anda

Kerik nama belakang anda

Ketikkan *password* anda

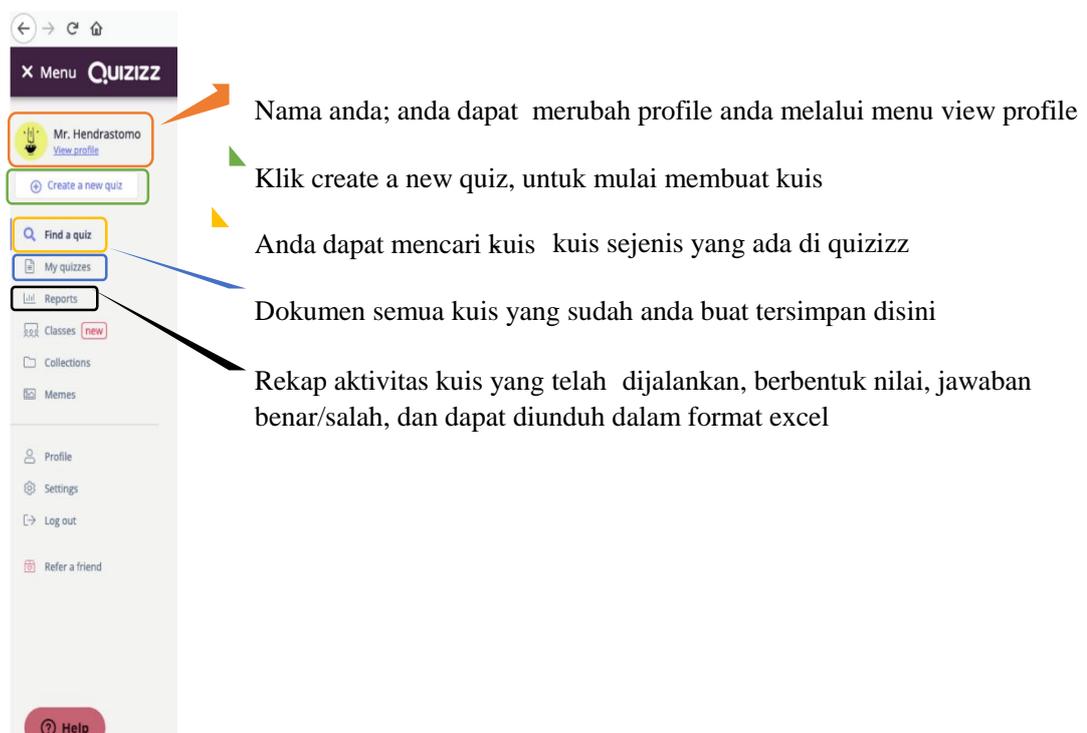
Apabila sudah lengkap silahkan klik ***Complete sign up***, dan akun anda siap digunakan

2. Mengakses Akun Quizizz

- Login dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat
- Anda akan memasuki halaman utama *Quizizz*
Apabila anda sudah berada di halaman utama, anda sudah siap untuk mulai menggunakan *Quizizz*

3. Membuat pertanyaan quiz

- Klik '*Create a new quiz*'



Gambar 2.3
Tampilan Menu *Quizizz*

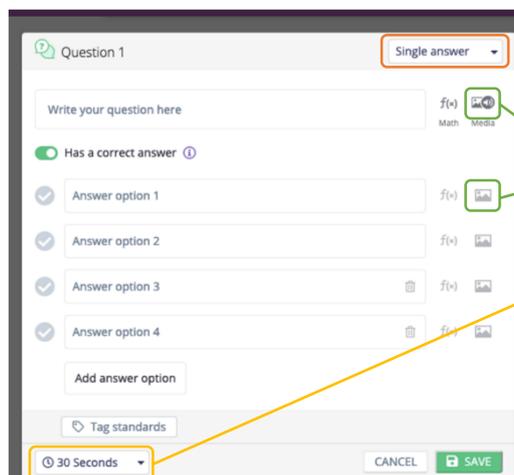
pertama anda akan diminta untuk membuat nama kuis (kelompok kuis) misalnya kuis Akuntansi Kelas X Ak^A
Kedua pilih subjek/area yang relevan dengan kuis yang anda buat, misalnya pilih Accounting studies Klik 'Next'

- Klik ***Create a new question***
- Tuliskan soal anda pada kolom '*write your question here*', atau apabila anda sudah memiliki soal, bisa dengan cara salin dan tempel

Tuliskan jawaban anda pada kolom 'Answer option', tiap jawaban di masukkan kolom tersendiri. Apabila jawaban lebih dari 4, silahkan klik 'add answer option'

Jangan lupa untuk memilih salah satu jawaban sebagai kunci dengan mengklik tanda centang yang ada di depan kolom jawaban hingga berubah warna menjadi hijau

- d. Soal yang telah anda buat akan ditayangkan pada ilustrasi perangkat yang ada di sisi kanan layar
- e. Anda dapat menambahkan gambar pada soal dan jawaban, anda juga dapat mengatur waktu pengerjaan soal sesuai perkiraan. Anda juga dapat mengatur apakah soal merupakan *multiple choice* dengan 1 jawaban tunggal (*single answer*) atau jawaban lebih dari 1 (*multi-select*)



Untuk memilih tipe jawaban, single answer atau multi-select

Untuk menyisipkan gambar/audio pada soal/jawaban

Mengatur alokasi waktu untuk setiap soal

Gambar 2.4
Tampilan menu soal *Quizizz*

- f. Setelah soal selesai, jangan lupa Klik tombol 'SAVE'
- g. Untuk menambahkan soal silahkan klik tombol + warna biru atau klik 'create a new question'
- h. Apabila telah menulis soal secara keseluruhan maka klik tombol 'FINISH QUIZ' pilih grade sesuai dengan soal, kemudian klik 'SAVE'

Catatan:

Setiap membuat soal jangan lupa untuk klik 'SAVE'

Apabila masih ada soal yang akan ditulis lagi silahkan klik logo + warna biru atau 'create a new question'

4. Menampilkan Quiz

Sebelum memulai permainan/quiz, pastikan bahwa komputer/laptop telah tersambung pada LCD projector karena PIN permainan dan semua

soal akan ditayangkan pada layar. Apabila tidak ada LCD, maka alamat web dan PIN perlu disampaikan secara lisan/tertulis kepada peserta didik.

Soal dan jawaban akan ditampilkan di perangkat elektronik peserta didik, sedangkan yang ada di layar guru adalah rekap nilai/jawaban peserta didik secara real time.

Untuk memulai menampilkan dan memainkan kuis secara langsung, maka guru perlu melakukan aktivasi dari soal/kuis yang telah dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Klik **'My Quizzes'** kemudian pilih quis yang telah dibuat
- b. Di dalam kuis yang siap dimainkan ada 3 pilihan prosedur permainan:
 1. Live Game: permainan akan dilaksanakan segera secara real time
 2. Homework: permainan akan dilaksanakan sesuai dengan setting waktu yang diatur oleh guru, siswa dapat mengerjakan kuis selama batas waktu yang ditentukan
 3. Practice: guru dapat mencoba permainan sebelum dimainkan oleh siswa

Dalam modul ini yang akan dijelaskan permainan live game.

1. Klik **'Live Game'** untuk memulai permainan secara langsung
2. Peserta didik mempersiapkan perangkat elektronik yang akan digunakan untuk menjawab
- c. Klik **'Host Game'** untuk memulai permainan. Dibagian bawah host game, guru dapat melakukan setting terhadap permainan/kuis yang ditampilkan
Pilih game mode **'classic'** (default dari *Quizizz*), kemudian guru dapat melakukan setting permainan dengan mengatur melalui **'advanced settings'**

Hide Advanced Settings ^

General settings

Student attempts
How many times can students take this quiz? Unlimited

Show answers in-game
Show students the correct answers after each question On

Show answers post-game
Allow students to review questions and answers at the end On

Gameplay settings

Question timer
Students get more points for faster answers

Show leaderboard

Shuffle questions

Shuffle answer options

Redemption question
Allow students to reattempt a few incorrect questions

Show memes

Annotations:

- Guru dapat mengatur berapa kali siswa dapat mengerjakan kuis; default setting 'unlimited'
- Guru dapat memilih untuk menampilkan jawaban benar atau tidak; default setting 'on'
- Guru dapat memilih apakah siswa dapat melihat pembahasan soal setelah selesai mengerjakan atau tidak ; default setting 'on'
- Mengatur soal secara random/acak
- Mengatur jawaban secara random/acak

Gambar 2.5
Tampilan pengaturan permainan

Guru perlu untuk mengatur setting permainan, menyesuaikan dengan kebutuhan.

- d. Setelah melakukan pengaturan dan klik 'Host game' akan muncul halaman.

Silahkan minta siswa untuk membuka website dengan alamat 'joinmyQuizizz.com' atau dengan menginstal aplikasi *Quizizz* di playstore/appstore. Lalu masukan pin atau kode game yang tertera. Peserta didik yang terdaftar akan ditayangkan di layar monitor *Quizizz* guru. Klik 'START' apabila semua peserta didik telah menjadi partisipan. Kuis siap dimainkan

5. Tampilan di layar perangkat elektronik siswa

Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan peserta didik untuk memulai kuis *Quizizz*:

- a. Buka 'joinmyquiz.com'; masukkan kode game (6 digit angka) yang diperoleh ketika guru mulai memainkan kuis
- b. Minta peserta didik untuk menuliskan nama (tuliskan nama sebenarnya untuk memudahkan memonitor)
Tunggu semua peserta masuk/join kuis. Tampilan di layar peserta didik juga akan menampilkan informasi siapa saja yang mengikuti kuis.
- c. Peserta didik mulai mengerjakan kuis ketika guru klik 'START'
Apabila peserta telah selesai mengerjakan kuis, di layar peserta akan muncul rekapitulasi jawaban benar, waktu yang digunakan dan posisi dibanding peserta lain.

6. Tampilan di layar perangkat elektronik guru

- a. Selama kuis berlangsung tampilan pada perangkat guru akan memberikan informasi detail tentang progress pengerjaan kuis.
Apabila ada perangkat projector, guru dapat menampilkan progress pengerjaan kuis berikut posisi masing-masing peserta di kelas secara real time. Apabila semua peserta telah selesai mengerjakan silahkan klik 'END GAME'
- b. Setelah kuis selesai, pada layar perangkat elektronik guru akan menampilkan rekapitulasi pencapaian peserta. Rekapitulasi meliputi pencapaian tiap peserta berikut jawaban benar/salah personal, rata-rata semua peserta, dsb.

Guru juga dapat mengunduh hasil kuis dalam bentuk excel.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian sebagai berikut:

1. Sarah Amaliyah dan Lisnawati (2018), Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Implementasi Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 32 Jakarta”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Bab Haji, Zakat dan Wakaf terhadap hasil belajar siswa di SMAN 32 JAKARTA kelas X MIPA. Pengaruh dapat dilihat dari nilai rata – rata post-test peserta didik dengan mengimplementasikan aplikasi *Quizizz* dibanding peserta didik yang menggunakan pembelajaran langsung yaitu nilai *post test* kelas eksperimen sebesar 81,03 dan nilai *post test* kelas kontrol sebesar 75,13. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.
2. Firman, A.M. Irfan Taufan Asfar, dan Suhardiman (2019), STKIP Muhammadiyah Bone, dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Sebagai Sistem *Fast Respond Evaluation*”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai sistem *Fast Respond Evaluation* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 3 STKIP Muhammadiyah Boneditandai dengan hasil (*gain*) belajar mahasiswa meningkat dari 44% (kategori sedang) menjadi 97% (kategori tinggi)

3. Liana Vivin Wihartanti, Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, dan Bayu Aji Pangestu (2019), Universitas PGRI Madiun, ISBN: 978-602-0791-28-9 dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smartphone* dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* dapat lebih meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa di bandingkan dengan pembelajaran konvensional. Implikasi dari pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* bagi mahasiswa menjadi semakin kritis dalam praktek, mahasiswa semakin dapat menuangkan konsep/ide-idenya dalam diskusi, mahasiswa semakin luas dan jelas sudut pandangnya dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan manfaat bagi kehidupan sehari-hari, mahasiswa semakin jelas dalam menarik kesimpulan. Bagi dosen interaksi dosen dengan mahasiswa lebih terjalin pada waktu pembelajaran dan di luar pembelajaran.
4. Meita Dwi Solviana (2020), Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Vo.1 No.1, P-ISSN: 2272-5070 dalam jurnal yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dimasa Pandemi Covid-19 : Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan dengan penggunaan fitur gamifikasi (*Kahoot*, *Quizizz*, *Socratives* dll) daring pada masa pandemi COVID-19 di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung,

dimana aspek atau indikator yang diukur, antara lain : berikut ini: (1) persepsi penerapan penggunaan fitur gamifikasi daring; (2) proses pembelajaran tidak membosankan; (3) peningkatan motivasi pembelajaran; (4) kebermanfaatan dalam proses pembelajaran; dan (5) keefektifan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan memiliki kriteria baik dengan presentase sebesar 69%. Sehingga, dapat diinterpretasikan bahwa proses pembelajaran menggunakan fitur gamifikasi daring, memberikan alternatif untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, meningkatkan motivasi, lebih bermanfaat dan efektif apalagi pada masa pandemi COVID-19 ini.

5. Leony Sanga Lamsari Purba (2019), Universitas Kristen Indonesia, Vol. 12 no. 1, dalam jurnal yang berjudul “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah Kimia Fisika I meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa pendidikan kimia FKIP-UKI..Peningkatan konsentrasi belajar kimia mahasiswa sebesar 0,45 dengan kategori sedang.
6. Bekti Mulatsih (2020), Jurnal Karya Ilmiah Guru, Vol. 5 No. 1, dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Aplikasi *Google Classroom*, *Google Form*, dan *Quizizz* dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa mulai daring pertama sampai ketujuh, diperoleh rerata nilai pengetahuan

kimia siswa sebesar 79,217, dan persentase siswa yang nilai hasil belajarnya telah melampaui KKM sebesar 77,25%. Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran kimia secara daring di kelas XI MIPA SMA N 1 Banguntapan cukup efektif.

7. Erlis Nurhayati (2020), Jurnal Paedagogy, Vol. 7 No. 3, p-ISSN: 2355-7761, e-ISSN: 2722-4627 dalam jurnal yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Quizizz* Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS kelas VII.6 di SMP Negeri 1 Gangga semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Setelah pelaksanaan pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 56,25% dari 23 siswa, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 73,9%. Jadi, media game edukasi quiziz dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan siswa pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS kelas VII.6 sebesar 17,65%.
8. David Frina Setiawan dan Mahmud Yusnus (2020), Universitas PGRI Semarang, Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi, Vol. 5 No.1 dalam jurnal yang berjudul “Pengintegrasian *Quizizz* di Kelas Akuntansi Serta Dampaknya Terhadap Target Nilai Tugas dan Efikasi Diri”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) terdapat perbedaan

orientasi target dalam pengintegrasian *Quizizz* pada tingkat rendah, sedang dan tinggi, (2) tidak terdapat perbedaan nilai tugas dalam pengintegrasian *Quizizz* pada tingkat rendah, sedang dan tinggi serta (3) terdapat perbedaan efikasi diri dalam pengintegrasian *Quizizz* pada tingkat rendah, sedang dan tinggi. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa pengintegrasian *Quizizz* mampu memberikan dampak terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi.

9. Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), UIN Maulana Malik Ibrahim, Vol. 13 No.1, p.ISSN: 2086-4981, e.ISSN: 2620-6390 dalam jurnal yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran mata kuliah akuntansi konsolidasi bank syariah. Mahasiswa menganggap *Quizizz* adalah aplikasi yang mudah digunakan. Selain itu, penggunaan *Quizizz* selama proses pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait materi yang sudah dan akan dipelajari di kelas. Mahasiswa juga merasa puas dengan penggunaan *Quizizz* selama perkuliahan dan merasa bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi yang menyenangkan. Mahasiswa juga menjadi lebih tertarik dan merasa bahwa dengan *Quizizz* mata kuliah akuntansi yang biasanya membosankan menjadi lebih menyenangkan.

10. Yoselia Alvi Kusuma (2020), Universitas Sanata Dharma dalam jurnal yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun 2019/2020”. Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring (*online*) fisika kelas X MIPA SMA Masehi Kudus terkait materi usaha dan energi yang ditinjau dari respon peserta didik sudah berjalan dengan efektif. Penggunaan media *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring (*online*) fisika kelas X MIPA SMA Masehi Kudus terkait materi usaha dan energi yang ditinjau dari hasil prestasi belajar sudah berjalan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan melalui jumlah ketuntasan peserta didik pada ulangan dengan persentase sebesar 91,30%.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan metode Kajian Pustaka (*Library Research*) secara *online* maupun *offline*. Lokasi penelitian yang dilakukan secara *offline* ini bertempat di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) secara *online* maupun *offline* di Jl. Kapten Muchtar Basri No.3, Glugur Darat II, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara, Kode Pos 20238.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang akan direncanakan dilakukan pada bulan Juli sampai September 2020. Adapun jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Proses Penelitian	April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Pengajuan Judul	■	■	■	■																							
2	Pengesahan Proposal				■																							
3	Observasi				■	■	■	■	■																			
4	Penyusunan Proposal				■	■	■	■	■																			
5	Bimbingan Proposal									■	■	■	■	■	■	■	■											
6	Seminar Proposal													■	■	■	■											
7	Riset													■	■	■	■	■	■	■	■							
8	Penyusunan Skripsi																	■	■	■	■	■	■	■	■			
9	Analisis Hasil Penelitian dan																					■	■	■	■	■	■	■

yang lebih akurat. Peneliti menggunakan jenis angket tertutup dengan jumlah pernyataan sebanyak 22 pernyataan. Angket ini menggunakan pengukuran dengan skala *likert*, yang bertujuan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kebermanfaatan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Akuntansi secara *online* dimasa pandemi Covid-19. Angket ini akan disebarakan kepada 30 orang responden, sebagai subjek penelitian.

Tabel 3.2 Skala *Likert*

SS	Sangat Setuju
S	Setuju
KS	Kurang Setuju
TS	Tidak Setuju

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan termasuk kedalam penelitian studi pustaka (*Library Research*). Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Peneliti menyebarkan angket melalui bantuan *google form* sebagai perantara antara peneliti dan responden. Penggunaan *google form* memudahkan peneliti untuk menyebarkan angket dan mampu menyajikan hasil data secara akurat dan cepat. Dokumentasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan mengumpulkan dan *download* jurnal ilmiah yang relevan yang diperoleh dari berbagai tempat yaitu perpustakaan, *google scholar*, *mendelay*, serta *web* resmi lainnya. Dilakukan pengkajian mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang tersedia, terutama dari berbagai artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal

ilmiah. Kajian pustaka berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar studi dalam penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Metode ini dilakukan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Dalam penelitian ini akan mendeskripsikan tentang pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Akuntansi secara *online* dimasa pandemi Covid-19. Dengan aktivitas dalam analisis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Peneliti mencatat semua data secara objektif, teliti, terperinci dan apa adanya sesuai dengan hasil pengamatan secara tinjauan pustaka yaitu dari jurnal penelitian yang sudah ada sebelumnya, pendapat para ahli, media massa dan internet.

2. Reduksi Data

Adalah memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian. Data yang diperoleh di lapangan ditulis dalam bentuk uraian rinci yang akan bertambah sejalan dengan bertambahnya waktu penelitian. Untuk itu data tersebut perlu direduksi, dipilah-pilah, dirangkum dan difokuskan kemudian dicari tema atau pola.

Langkah selanjutnya yaitu menyusun data hasil reduksi dalam bentuk satuan-satuan. Satuan adalah bagian terkecil yang mengandung makna yang bulat dan dapat berdiri sendiri terlepas dari bagian yang lainnya. Setelah seluruh data penelitian tersusun dalam satuan-satuan, langkah penelitian selanjutnya adalah mengkategorikan. Kategori merupakan salah satu tumpukan dari seperangkat tumpukan yang disusun atas dasar intuisi, pendapat ataupun kriteria tertentu.

3. Penyajian Data

Penyajian data kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram* dan sejenisnya (Sugiyono 2018:341). Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan.

4. Kesimpulan atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari suatu kegiatan konfigurasi yang utuh, sehingga kesimpulan yang diperoleh juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi data yaitu pemeriksaan tentang besar tidaknya hasil laporan penelitian. Kesimpulan merupakan tinjauan ulang pada catatan di lapangan, apabila kesimpulan yang dimukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Sejak awal peneliti mencari makna dari

data yang diperoleh, untuk itu peneliti berusaha mencari pola, model, tema, hubungan, permasalahan, hal-hal yang sering muncul dan sebagainya.

Keempat komponen diatas saling interaktif yaitu saling mempengaruhi dan terkait. Langkah awal yang peneliti yaitu ke lapangan dengan melakukan observasi yang merupakan tahap pengumpulan data. Karena data yang dikumpulkan banyak maka diadakan reduksi data guna mengkategorikan data yang ada. Setelah direduksi kemudian diadakan sajian data, selain itu pengumpulan data juga digunakan untuk penyajian data. Apabila ketiga hal tersebut sudah selesai dilakukan, maka peneliti dapat mengambil suatu keputusan atau verifikasi.

F. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data tersebut diperlukan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu, untuk mengetahui *credibility* (derajat kepercayaan) dari hasil penelitian yang dilakukan. Apabila peneliti melaksanakan pemeriksaan terhadap keabsahan data secara cermat dengan teknik yang tepat dapat diperoleh hasil penelitian yang benar-benar dapat di pertanggungjawabkan dari berbagai aspek.

Untuk mendapatkan validitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *credibility* (derajat kepercayaan) dengan menggunakan teknik triangulasi sebagai teknik pemeriksaan data. Moloeong (2008:178) mengemukakan bahwa triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan

atau sebagai pembanding data tersebut. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan teknik pengumpulan data. Denzim (Moloeng, 2008), membedakan empat macam triangulasi diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.

Dalam penelitian ini dari keempat macam triangulasi diatas, peneliti hanya menggunakan teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan sumber. Triangulasi dengan sumber maksudnya adalah membandingkan dan melakukan pengecekan balik *credibility* (derajat kepercayaan) suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Analisis Data

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan data primer berupa angket dan data sekunder berupa dokumentasi melalui jurnal karya ilmiah. Peneliti melakukan pengecekan kembali data primer maupun sekunder dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti. Ini dilakukan agar dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati. Kemudian dilakukan pengecekan data dari berbagai sumber, cara dan waktu. Dengan demikian peneliti melakukan triangulasi teknik pengumpulan data yaitu dengan cara pengecekan pada sumber yang sama namun dengan teknik yang berbeda.

Peneliti memperoleh data dengan cara angket, lalu di cek dengan dokumentasi melalui jurnal karya ilmiah. Kemudian hasil yang diperoleh dianalisis kembali untuk mengadakan *membercheck*. *Membercheck* adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Dengan tujuan, untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Pada tahap inilah yang menentukan bahwa data tersebut valid, sehingga semakin kredibel/dipercaya.

Berdasarkan 22 pernyataan angket yang di sebar melalui *google form* kepada 30 responden, peneliti dapat mengemukakan hasil angket sebagai berikut, berdasarkan pernyataan bernomor:

1. “Anda pernah menggunakan Aplikasi *Quizizz*”

Peneliti menyatakan bahwa hampir keseluruhan responden pernah menggunakan Aplikasi *Quizizz*, yang didukung sebanyak 63,3% atau 19 responden menyatakan setuju dan 30% atau 9 responden menyatakan sangat setuju. Dengan demikian, data yang akan di hasilkan lebih akurat karena sebanyak 93,3% responden sudah pernah menggunakan Aplikasi *Quizizz*.

2. "Aplikasi *Quizizz* mudah diinstal/digunakan diberbagai *hardware* dan *software* baik komputer maupun *smartphone*."

Sebanyak 76,7% (23 responden) menyatakan setuju dan 23,3% (7 responden) menyatakan sangat setuju, hal ini menunjukkan 100% bahwa Aplikasi *Quizizz* mudah digunakan diberbagai *hardware* dan *software* baik komputer maupun *smartphone*. Hal tersebut juga di setujui dengan pendapat yang di kemukakan oleh David Frina Setiawan dan Mahmud Yusnus (2020), dalam jurnal yang berjudul "Pengintegrasian *Quizizz* di Kelas Akuntansi Serta Dampaknya Terhadap Target Nilai Tugas dan Efikasi Diri" yang menyatakan bahwa:

Quizizz merupakan salah satu teknologi interaktif dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses dengan mudah menggunakan perangkat berbasis wireless seperti *smart phone* dan *tablet*.

Hal yang sama juga disampaikan oleh Erlis Nurhayati (2020), dalam jurnal yang berjudul "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Quizizz* Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19" yang menyatakan bahwa:

Penerapan game edukasi quiziz dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti *smartphone* dan *laptop*.

Berdasarkan data angket dan dua pendapat diatas dapat dipasyikan bahwa Aplikasi *Quizizz* dapat dengan mudah digunakan oleh perangkat elektronik seperti komputer, laptop dan *smartphone*.

3. “Anda dapat mengelolah Aplikasi *Quizizz* dengan mudah”

Hal ini ditanggapi positif oleh responden dengan 70% (21 responden) mengatakan setuju, 16,7% (5 responden) mengatakan sangat setuju dan selebihnya mengatakan kurang serta tidak setuju. Hal ini didukung oleh pendapat dari Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), dalam jurnal yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo”. yang menyatakan bahwa :

Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa menganggap Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang mudah digunakan. Untuk pernyataan tentang pilihan antara kuis menggunakan kertas (paper based test) atau menggunakan aplikasi juga menunjukkan nilai rata-rata 4,02. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa dalam pembelajaran Akuntansi konsolidasi bank syariah mahasiswa menilai penggunaan Aplikasi *Quizizz* untuk mengerjakan kuis dianggap lebih mudah dibandingkan dengan kuis menggunakan kertas.

Pendapat diatas menjelaskan kemudahan bagi siswa dalam penggunaan Aplikasi *Quizizz* khususnya kemudahan dalam mengerjakan kuis yang tidak perlu lagi menggunakan kertas sebagai media. Meskipun bukan nilai tinggi namun nilai rata-rata 4,02 sudah cukup membuktikan bahwa siswa lebih memilih Aplikasi *Quizizz* sebagai media pengerjaan kuis dibandingkan dengan manual menggunakan kertas.

4. “Aplikasi *Quizizz* memberikan pengaruh positif bagi kegiatan pembelajaran Akuntansi secara *online*”

Pernyataan diatas mendapat respon yang sangat baik dengan perolehan 73,3% (22 responden) menyatakan setuju, 23,3% (7 responden) menyatakan sangat setuju dan sisanya 3,3% (1 responden) menyatakan kurang setuju. Sehingga sebesar 96,6% responden menyatakan Aplikasi *Quizizz* memberi pengaruh positif bagi pembelajaran Akuntansi. Hal ini juga di pertegas kembali dengan pendapat dari Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), menyatakan bahwa:

Kesimpulan dari penelitian adalah ditemukan bukti bahwa secara umum penggunaan *Quizizz* memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran mata kuliah Akuntansi konsolidasi bank syariah. Mahasiswa menganggap *Quizizz* adalah aplikasi yang mudah digunakan.

Selain pendapat diatas sebuah jurnal yang diteliti oleh David Frina Setiawan dan Mahmud Yusnus (2020), mendukung pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa”

Selain mampu memberikan pengalaman yang menarik, pengintegrasian *Quizizz* juga mampu memberikan dampak positif terhadap orientasi target, nilai tugas dan efikasi diri

Berdasarkan dari kedua pendapat diatas, secara umum Aplikasi *Quizizz* mampu memberikan dampak positif bagi penggunanya, baik itu bagi guru maupun bagi siswa. Dampak positif berupa kemudahan penggunaan aplikasi *Quizizz* maupun perkembangan siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran Akuntansi.

5. “Dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa”

Sebesar 66,7% (20 responden) menyatakan setuju, 20% (6 responden) menyatakan sangat setuju, 10% (3 responden) menyatakan kurang setuju dan

3,3% (1 responden) menyatakan tidak setuju. Hasil diatas, didukung kembali oleh pendapat Leony Sanga Lamsari Purba (2019), dalam jurnal yang berjudul “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I” yang menyatakan bahwa:

Secara keseluruhan, hasil uji gain konsentrasi belajar mahasiswa Pendidikan Kimia FKIP-UKI melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah Kimia Fisika I sebesar 0,45 dengan interpretasi sedang. 1) Perhatian, dengan menggunakan gadget mahasiswa mengakui lebih memperhatikan seluruh langkah dalam mengikuti evaluasi pembelajaran kimia fisika II dengan menggunakan *Quizizz*. 2) Pemahaman, evaluasi yang dilakukan diluar lingkungan kampus mewajibkan mahasiswa memahami soal sendiri, tanpa bantuan mahasiswa lain.

Pendapat diatas menerangkan bahwa interpretasi konsentrasi belajar siswa sedang sebesar 0,45 dengan indikator konsentrasi berupa perhatian dan pemahaman. Konsentrasi yang menjadi penilaian terkait dengan perhatian siswa yang semakin meningkat setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Aplikasi *Quizizz*. Kemudian dilanjutkan dengan pemahaman sebagai evaluasi sejauh mana tingkat perhatian siswa dalam belajar sehingga menciptakan peningkatan pemahaman.

6. “Kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*”

Sebanyak 73,3% (22 responden) menyatakan setuju, 20% (6 responden) menyatakan sangat setuju, maka 28 responden menyatakan setuju jika Aplikasi *Quizizz* menciptakan kegiatan pembelajaran lebih aktif. Dan hal ini seperti yang dikemukakan oleh Erlis Nurhayati (2020), yang menyatakan bahwa:

Setelah pelaksanaan pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada siklus I diperoleh rata-rata siswa yang aktif 56,25% dari 23 siswa, sedangkan siklus II diperoleh rata-rata 73,9%. Jadi, media game edukasi quiziz dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keaktifan siswa pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS kelas VII.6 sebesar 17,65%.

7. “Keterbatasan koneksi internet menjadi kendala dalam penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran secara *online*”

Hal ini disetujui oleh hasil angket yang menyatakan 56% (17 responden), 33,3% (10 responden) menyatakan sangat setuju, 6,7% (2 responden) menyatakan kurang setuju dan 3,3% (1 responden) menyatakan tidak setuju. Kesimpulannya sebanyak 89,3% (27 responden) menyetujui dengan kendala keterbatasan koneksi internet dalam penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran secara *online*. Dan hal ini didukung oleh pendapat Bekti Mulatsih (2020), dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Aplikasi *Google Classroom*, *Google Form*, dan *Quizizz* dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19” yang menyimpulkan bahwa:

Beberapa kendala yang dialami selama pembelajaran daring antara lain: 1) Tidak semua siswa dapat memahami materi yang diajarkan, meskipun sudah dibuatkan ringkasan materi, video pembelajaran, dan konsultasi melalui *Whats App* dan *video call*; 2) Tidak semua siswa tinggal di wilayah yang sinyal internetnya mendukung pembelajaran daring; 3) Jaringan internet yang terkadang tidak lancar

Kesimpulan diatas juga di perkuat dengan hasil penelitian yang disampaikan kembali oleh Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), menyatakan bahwa “Diantara bentuk keterbatasan yang dialami oleh mahasiswa adalah koneksi internet yang lemah”

Berdasarkan pendapat hasil angket dan kedua pendapat diatas dapat di ketahui kendala yang akan dihadapi pengguna Aplikasi *Quizizz*. Namun jika

diperhatikan kembali kendala koneksi internet sudah menjadi permasalahan yang sering terjadi tidak hanya bagi pengguna Aplikasi *Quizizz*, namun bagi semua pengguna aplikasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran secara *online*. Tidak menutup kemungkinan bahwa kendala seperti ini tidak pernah terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang di lakukan secara *online*. Sehingga kendala seperti ini sulit untuk di cari solusinya dikarenakan koneksi internet ini diluar kuasa Aplikasi *Quizizz* sendiri.

8. “Batasan Waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga siswa merasa kurang puas dengan penggunaan Aplikasi *Quizizz*”

Pernyataan ini disetujui oleh responden dengan persentase 66,7%(20 responde), kurang setuju dengan persentase 20% (6 responden), dan sisanya menyatakan sangat setuju dengan persentase 13,3% (4 responden). Dengan pendapat yang bervariasi tersebut, menyimpulkan bahwa responden cenderung setuju dengan pernyataan tersebut dengan persentase setuju sebesar 80% atau 24 responden. Hal ini juga di tanggapi oleh Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), yang menyatakan bahwa “batasan waktu yang diberikan terlalu sedikit”

Berdasarkan pendapat diatas dapat didimpulkan bahwa durasi waktu yang telah dialokasikan untuk setiap pertanyaan sangat singkat, sehingga sebagian besar pengguna khususnya siswa maupun mahasiswa cenderung merasa waktu yang siberikan terlalu singkat. Hal ini memungkinkan bagi seorang guru lebih memeperhatikan kembali durasi waktu yang sesua dengan bentuk soal yang harus siswa kerjakan.

9. “Hasil belajar mengalami peningkatan setelah menggunakan Aplikasi *Quizizz*”

Hal ini ditanggapi setuju oleh responden sebesar 76,7% (23 responden) ditambah 6,7% (2 responden) menyatakan sangat setuju dengan pernyataan ini. Terlihat bahwa Aplikasi *Quizizz* memberi dampak yang baik bagi hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran secara *online*. Pernyataan ini juga didukung oleh pendapat yang disampaikan oleh Yoselia Alvi Kusuma (2020), dalam jurnal yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun 2019/2020” yang menyatakan bahwa:

Penggunaan media *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring (*online*) fisika kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus terkait materi usaha dan energi yang ditinjau dari hasil prestasi belajar sudah berjalan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan melalui jumlah ketuntasan peserta didik pada ulangan dengan persentase sebesar 91,30%

Pendapat tersebut didukung kembali oleh Sarah Amaliyah dan Lisnawati (2018), dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Implementasi Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 32 Jakarta” yang menyatakan bahwa:

Pengaruh dapat dilihat dari nilai rata – rata post-test peserta didik dengan mengimplementasikan Aplikasi *Quizizz* dibanding peserta didik yang menggunakan pembelajaran langsung yaitu nilai *post test* kelas eksperimen sebesar 81,03 dan nilai *post test* kelas kontrol sebesar 75,13. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Selain itu, Firman, A.M. Irfan Taufan Asfar, dan Suhardiman (2019), dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Android* Sebagai Sistem *Fast Respond Evaluation*” mengemukakan pendapatnya, berupa:

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* sebagai sistem *Fast Respond Evaluation* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 3 STKIP Muhammadiyah Boneditandai dengan hasil (*gain*) belajar mahasiswa meningkat dari 44% (kategori sedang) menjadi 97% (kategori tinggi)

10. “Siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran secara *online* dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*”

Hal ini ditanggapi setuju sebesar 73,3% (22 responden) serta 16,7% (5 responden) menyatakan sangat setuju. Dan di perkuat kembali dengan adanya pendapat yang dikemukakan oleh Meita Dwi Solviana (2020), dalam jurnal yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Pendidikan dimasa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung” menyatakan bahwa:

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan dengan penggunaan fitur gamifikasi daring pada masa pandemi COVID-19 di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung, dimana aspek atau indikator yang diukur, antara lain : berikut ini: (1) persepsi penerapan penggunaan fitur gamifikasi daring; (2) proses pembelajaran tidak membosankan; (3) peningkatan motivasi pembelajaran

Dan didukung kembali dengan adanya pendapat dari Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), yang menyatakan bahwa:

Quizizz juga dianggap juga terbukti meningkatkan motivasi belajar. Mahasiswa termotivasi untuk memperoleh skor tertinggi dan mendapatkan peringkat teratas diantara peserta kuis yang lain. Selain itu, pemberian tugas untuk mengerjakan kuis dengan *Quizizz* sebelum perkuliahan dilaksanakan juga meningkatkan rasa keingintahuan mahasiswa terkait materi yang akan dipelajari di kelas.

11. “Penjelasan dan petunjuk belajar *online* dapat dengan mudah disampaikan”

Sebesar 76,7% (23 responden) menyatakan setuju dengan pernyataan ini, 16,7% (5 responden) menyatakan kurang setuju dan 6,7% (2 responden) menyatakan sangat setuju. Berdasarkan tanggapan para responden dapat disimpulkan bahwa penjelasan dan petunjuk belajar dapat tersampaikan dengan baik meskipun kegiatan pembelajaran dilakukan secara *online*.

12. “Aplikasi *Quizizz* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara *online*”

Respon setuju ditunjukkan oleh responden sebesar 76,7% (23 responden) serta sangat setuju disampaikan 16,7% (5 responden). Dengan 28 responden menyatakan setuju, maka dapat dipastikan bahwa benar adanya jika Aplikasi *Quizizz* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara *online*.

13. “Dengan bantuan Aplikasi *Quizizz* dapat menciptakan pembelajaran *online* yang efektif dan efisien”

Terlihat bahwa responden menyatakan setuju 63,3% (19 responden), sangat setuju disampaikan oleh 16,7% (5 responden). Hal ini dipastikan kembali dengan pendapat yang dikemukakan oleh pendapat Becti Mulatsih (2020), yaitu sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran berlangsung efektif dengan presentase siswa yang mengikuti kegiatan daring 98,04%.

Berdasarkan pendapat diatas, pendapat serupa juga disampaikan oleh Meita Dwi Solviana (2020), dengan pendapat sebagai berikut:

..... keefektifan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan memiliki kriteria baik dengan presentase sebesar 69%. Sehingga, dapat

diinterpretasikan bahwa proses pembelajaran menggunakan fitur gamifikasi daring, memberikan alternatif untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, meningkatkan motivasi, lebih bermanfaat dan efektif apalagi pada masa pandemi COVID-19 ini.

14. “Dilakukan pembahasan terhadap jawaban yang sesuai dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*”

Setuju 76,7% (23 responden), 16,7% (5 responden) sangat setuju, namun pendapat ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), yang menyatakan bahwa:

..... beberapa mahasiswa juga merasa perlu untuk dilakukan pembahasan tentang soal-soal yang dikerjakan melalui Aplikasi *Quizizz* di kelas, sehingga diketahui jawaban mana yang benar dan jawaban mana yang salah.

Berdasarkan dua pendapat yang berbeda diatas, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembahasan mengenai soal-soal yang telah dijawab siswa maupun mahasiswa dalam Aplikasi *Quizizz* kembali lagi kepada pengajar atau guru yang menggunakan Aplikasi *Quizizz*. Berdeda guru maka sistem pembelajaran yang diperoleh juga berbeda. Meskipun guru dimudahkan menyampaikan materi dengan bantuan Aplikasi *Quizizz*, namun diharapkan pengajar lebih bijak dalam meningkatkan pemahaman siswa.

15. “Guru mudah mengevaluasi hasil belajar Akuntansi secara *online* dengan bantuan Aplikasi *Quizizz*”

70% (21 responden) setuju, 23,3% (7 responden) sangat setuju, tanggapan serupa juga di sampaikan oleh Leony Sanga Lamsari Purba (2019), dengan pendapat sebagai berikut:

Salah satu media evaluasi pembelajaran berbasis e-learning adalah dengan menggunakan *Quizizz*. Media evaluasi pembelajaran *Quizizz* juga

memberikan data dan statistik tentang kinerja mahasiswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel.

16. “Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan tanpa dibatasi ruang dan waktu”

46,7% (14 responden) setuju, 26,7% (8 responden) sangat setuju, 16,7% (5 responden) kurang setuju dengan begitu 22 responden menyatakan setuju dengan pendapat ini. Hal ini disetujui dengan pendapat yang di sampaikan oleh Leony Sanga Lamsari Purba (2019), dengan pendapat sebagai berikut:

Pemanfaatan *Quizizz* membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi mahasiswa.

17. “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sangat bermanfaat bagi pembelajaran

Akuntansi secara *online*” Responden menyatakan bahwa 66,7% (20 responden) setuju, 23,3% (7 responden) sangat setuju, 27 responden cukup untuk mewakili kebermanfaatan Aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Akuntansi secara *online* dimasa pandemi Covid-19 ini. Hal serupa juga dikemukakan oleh Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), yang menyatakan bahwa:

Quizizz juga terbukti membuat mahasiswa lebih aktif belajar. Mahasiswa terdorong untuk bersedia meluangkan waktu belajar di rumah sebelum mengikuti perkuliahan di kelas. Dari hasil temuan-temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa merasakan manfaat dari penggunaan *Quizizz* selama mengikuti perkuliahan Akuntansi konsolidasi bank syariah.

18. “Dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* materi pembelajaran dapat disajikan

dengan menarik menggunakan video, musik, gambar dan animasi saat pembelajaran *online*”

Dengan persentase 70% (21 responden) setuju, 23,3% (7 responden) sangat setuju, dengan total 27 responden menyatakan setuju dengan pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa pendapat ini benar adanya.

19. “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang disampaikan”

Hal ini mendapat dijawab re sponden dengan 80% (24 responden) setuju, 10% (3 reponden) kurang setuju, dan mendapat dukungan dari pendapat Liana Vivin Wihartanti, Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, dan Bayu Aji Pangestu (2019), dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smartphone* dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa”, yang menyatakan bahwa:

Berdasarkan hasil analisis data, mahasiswa yang mendapatkan pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis *smartphone* secara keseluruhan menunjukkan pemahaman konsep lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang mendapatkan pembelajaran model konvensional.

Pendapat diatas menyatakan bahwa pemahaman siswa terkait materi dengan bantuan multimedia lebih baik dibandingkan dengan sistem pembelajaran konvensional. Berdasarkan pendapat diatas, Leony Sanga Lamsari Purba (2019) mendukung dengan berpendapat lebih sfesifik lagi terkait penggunaan multimedia Aplikasi *Quizizz*, yang menyatakan bahwa :

Hasil wawancara mendalam terhadap mahasiswa terkait masing-masing indikator, mahasiswa mengungkapkan: 1) Perhatian, dengan menggunakan gadget mahasiswa mengakui lebih memperhatikan seluruh langkah dalam mengikuti evaluasi pembelajaran kimia fisika II dengan menggunakan *Quizizz*. 2) Pemahaman, evaluasi yang dilakukan diluar lingkungan kampus mewajibkan mahasiswa memahami soal sendiri, tanpa bantuan mahasiswa lain.

Berdasarkan pendapat diatas, pendapat dari Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020) ikut mendukung kedua pendapat tersebut dengan menyatakan bahwa:

Selain itu, penggunaan *Quizizz* selama proses pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait materi yang sudah dan akan dipelajari di kelas. Mahasiswa juga merasa puas dengan penggunaan *Quizizz* selama perkuliahan dan merasa bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi yang menyenangkan.

20. “Siswa lebih berfikir kritis dalam menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran *online* yang disampaikan melalui Aplikasi *Quizizz*”

Dengan persentase 76,7% (23 responden) setuju, 10% (3 responden) sangat setuju, 10% (3 responden) kurang setuju, hal ini juga direspon positif oleh Liana Vivin Wihartanti, Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, dan Bayu Aji Pangestu (2019), yang menyatakan bahwa:

Dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* dapat lebih meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa di bandingkan dengan pembelajaran konvensional. Implikasi dari pembelajaran dengan Aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* bagi mahasiswa menjadi semakin kritis dalam praktek, mahasiswa semakin dapat menuangkan konsep/ide-idenya dalam diskusi, mahasiswa semakin luas dan jelas sudut pandangnya dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan manfaat bagi kehidupan sehari-hari, mahasiswa semakin jelas dalam menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil angket yang didukung dengan beberapa jurnal diatas, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Quizizz* memberi begitu banyak kebermanfaatan dalam pembelajaran Akuntansi secara *online* dimasa pandemi Covid-19. Beberapa kebermanfaatan yang diperoleh adalah peningkatan konsentrasi belajar siswa, peningkatan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain kebermanfaatan bagi siswa, kebermanfaatan ini

juga dirasakan bagi para guru. beberapa kebermanfaatannya yaitu memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dimasa andemi Covid-19.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari analisis terhadap angket yang diperkuat dengan beberapa jurnal yang relevan, maka peneliti akan membahas temuan yang ada dan memodifikasi dengan teori yang ada kemudian membangun teori yang baru, serta menjelaskan tentang implikasi-implikasi dari hasil penelitian tentang pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Akuntansi secara *online* dimasa pandemi Covid-19.

Secara garis besar, penelitian ini menyatakan bahwa terdapat kebermanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Akuntansi secara *online* dimasa pandemi Covid-19. Jika dilihat dari respon yang di tunjukan oleh responden melalui angket yang diperkuat dengan dukungan dari beberapa jurnal yang relevan. Penggunaan Aplikasi *Quizizz* yang ditunjukan oleh beberapa jurnal dimasa pandemi Covid-19 sudah memenuhi kriteria terkait dengan ketercapaian tujuan penelitian ini.

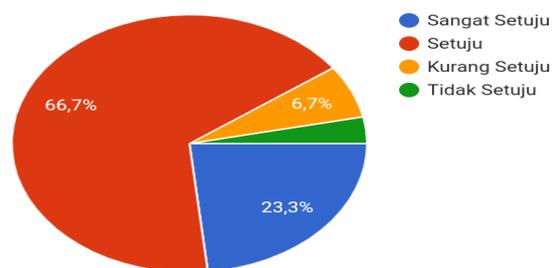
Berdasarkan analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebermanfaatan Aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Akuntansi secara *online* dimasa pandemi Covid-19. Dengan penggunaan Aplikasi *Quizizz* ini dapat memberikan manfaat bagi siswa maupun guru. Beberapa manfaat bagi siswa yang dapat peneliti rangkum yaitu terdapat peningkatan konsentrasi belajar, peningkatan hasil belajar, peningkatan motivasi, peningkatan pemahaman, dan menumbuhkan sikap berfikir kritis. Selain itu, manfaat yang diperoleh guru yaitu penjelasan dan petunjuk pengerjaan dapat dengan mudah disampaikan, membantu

dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan mudah dalam mengevaluasi hasil pembelajaran dimasa pandemi Covid-19.

Selain berbagai manfaat yang diperoleh siswa maupun guru, terdapat juga berbagai kemudahan yang ditimbulkan dengan penggunaan Aplikasi *Quizizz*. Beberapa kemudahan lainnya yaitu mudah dalam penginstalan pada hardware maupun software dan kemudahan dalam pengelolaan aplikasi. Selain itu, dengan penggunaan Aplikasi *Quizizz* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, pembelajaran menjadi efektif dan efisien, tidak dapat dibatasi ruang dan waktu, dan materi pembelajaran dapat disajikan lebih menarik dengan menggunakan video, musik, games, gambar dan animasi.

Penggunaan Aplikasi Quizizz sangat bermanfaat bagi pembelajaran Akuntansi secara online.

30 tanggapan



Gambar 4.1 Persentase jawaban responden

Dari gambar diatas, dapat diketahui bahwa 90% atau 27 responden yang terdiri dari 66,7% menyatakan setuju dan 23,3% menyatakan sangat setuju. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi *Quizizz* sangat bermanfaat dalam pembelajaran Akuntansi secara *online* dimasa pandemi Covid-19. Dari beberapa jurnal yang di teliti, terdapat manfaat lain yang peneliti temukan terkait penggunaan Aplikasi *Quizizz* ini. Aplikasi *Quizizz* tidak hanya dapat digunakan pada pembelajaran

Akuntansi saja. Hal ini dibuktikan dengan beberapa jurnal yang menyatakan bahwa Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran lainnya. Mata pelajaran yang diimisalkan yaitu Ekonomi, Agama Islam, Kimia, dan Fisika, Fotografi, Biologi, dan IPS.

Dari beberapa jurnal yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, peneliti menemukan salah satu jurnal yang sangat relevan dengan tujuan penelitian ini. Jurnal yang peneliti maksud adalah jurnal dari Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), UIN Maulana Malik Ibrahim, Vol. 13 No.1, p.ISSN: 2086-4981, e.ISSN: 2620-6390 dalam jurnal yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo”. Jurnal ini mendukung beberapa pendapat yang dikemukakan peneliti terkait kebermanfaatan Aplikasi *Quizizz*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa beberapa hal diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Secara garis besar, Aplikasi *Quizizz* memberikan kebermanfaat dalam pembelajaran Akuntansi secara *online* dimasa pandemi Covid-19.
2. Penggunaan Aplikasi *Quizizz* memberikan pengaruh yang positif bagi siswa maupun guru dalam pembelajaran secara *online*.
3. Aplikasi *Quizizz* digunakan sebagai media pembelajaran daring, karena penggunaan *Quizizz* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, daya saing siswa, motivasi dan merangsang kegiatan belajar mengajar, selain itu *Quizizz* juga dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahan terhadap materi pelajaran serta dapat membantu guru dalam hal mengevaluasi hasil belajar siswa
4. Keunggulan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan unggul dikarenakan dengan adanya Aplikasi ini pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, hemat waktu, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja serta dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti merangkum beberapa saran sebagai berikut:

1. Para akademis Akuntansi khususnya di lingkungan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan.
2. Dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk memastikan hasil lebih akurat dari pemanfaatan aplikasi *Quizizz*.
3. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian dengan responden yang lebih beragam atau jurnal relevan lebih banyak dan menggunakan metode yang berbeda sehingga dari hasil penelitian dengan konteks yang berbeda-beda tersebut, dapat dihasilkan kesimpulan tentang Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* yang lebih konklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, Sarah. (2018). *Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 32 Jakarta*. Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset dan Luarannya sebagai Budaya Akademik di Perguruan Tinggi memasuki Era 5.0.
<https://doi.org/10.22236/semnas.v1i1.94>
- Amri, Muhtadin, dan Yus Arija Shobri. (2020). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* 13(1): 128–38.
<http://tip.ppj.unp.ac.id>
- Anhusadar, Laode. (2020). *Persepsi Mahasiswa PIAUD terhadap Kuliah Online di Masa Pandemi Covid 19*. *Journal of Islamic Early Childhood Education* 3(1): 44–58.
- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bilfaqih, Yusuf, dan Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring-Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan*. Yogyakarta: Deepublish.
- CNNIndonesia. (n.d.-b). 65 Kampus Kuliah dari Rumah, Sultan Yogya Ragukan Efektivitas. Retrieved from
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200316110707-20483756/65-kampus-kuliah-dari-rumah-sultan-yogya-ragukan-efektivitas>
- Dimiyati, Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadhlurrohman, Dzaki et al. (2019). *Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* 1(1): 55.
<https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/391>.
- Firman, dan Sari Rahayu Rahman. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19*. *Indonesian Journal of Education Science (IJES)* 02(02): 81. <https://www.mendeley.com/viewer/?fileId=3b089825-9ff8-63c1-4685-d6283000bdbb&documentId=0ba4296b-9f38-3253-8cb0-f94cc967e35c>.
- Firman, Asfar et al. (2019). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sistem Fast Respond Evaluatin*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat.

<https://www.mendeley.com/viewer/?fileId=173fbdaa-bc1b-13cf-2f51-5068f6bc414b&documentId=40dcb252-3557-30fc-9d10-3445ab490ebd>

- Hamalik, Oemar. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hendrastomo, Januarti. (2019). *Belajar Sosiologi itu menyenangkan: Aplikasi Quizizz untuk kuis Sosiologi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jamaluddin, Dinda et al. (2020). *Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi*. Karya Tulis Ilmiah, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. <https://www.mendeley.com/viewer/?fileId=7d13418d-342c-7913-6f2b-1c6f0fb0a51f&documentId=1cf3d19b-5536-31d0-9ed8-ad94e6c8fb98>.
- Kusuma, Yoselia Alvi. (2020). *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. <https://www.mendeley.com/viewer/?fileId=7bc56957-5b6c-3e9b-4321-ecf8480c6ca7&documentId=32e11e87-0174-31d3-bad8-66fffd9c81ee>
- Lamatenggo, Nina, dan Hamzah B Uno. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Maiyana, Efmi. (2018). “Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa.” *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic* E-ISSN:2502096X. (Maret2020) 4(1): 54–65.
- Moleong, Lexy J. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulatsih, Bekti. (2020). *Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi*. *Jurnal Karya Ilmiah Guru5* (1): 19–35. <https://www.mendeley.com/viewer/?fileId=07285fc3-a840-c9c3-791f-9d5fcc7c621b&documentId=dcbe2443-1266-3e91-ae51-03491cecd1a8>
- Munir, Dr, dan M IT. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati, Erlis. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*. *Jurnal Paedagogy* 7(3): 145. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/2645>
- Pratiwi, Ericha Windhiyana. (2020). *Dampak Covid-19 Terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di Perguruan Tinggi Kristen di Indonesia*.

Perspektif Ilmu Pendidikan 34(1): 1–8.
<http://doi.org/10.21009/PIP.341.1>

- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*.
<https://www.mendeley.com/viewer/?fileId=573a7996-01f6-055d-7273-684f7a1c5b13&documentId=1a4068f8-d2a0-3db3-ac60-028569a63760>
- Rahayu, Endang Sadbudhy, dan I Made Nuryata. (2010). *Pembelajaran Masa Kini*. Jakarta: Sekarmita.
- Safrizal, Danang Insita Putra, Safriza Sofyan, dan Bimo. (2020). *Pedoman Umum Menghadapi Pandemi Covid-19 Bagi Pemerintah Daerah Pemecahan, Pengendalian, Diagnosis Dan Manajemen*. Jakarta: Kementerian Dalam Negeri. <https://www.mendeley.com/viewer/?fileId=7f45de66-9e7b-9aa7-2ba0-ff4540b0b7df&documentId=9e8a3c11-e9f1-3a87-880e-fef8d3dbec3a>.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Setiawan, David Firna, dan Mahmud Yunus. (2020). *Pengintegrasian Quizizz di Kelas Akuntansi Serta Dampaknya Terhadap Orientasi Target Nilai Tugas dan Efikasi Diri*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 5(1).
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/equilibriapendidika>
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/equilibriapendidika>
- Simarmata, J, dan M Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Solviana, Meita Dwi. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung*. *Journal of Biology Education Research*
<http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz>
- Somantri, Hendi. (2004). *Memahami Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang SMK Tingkat 1*. Bandung: CV Armico.
- Sucipto, Toto. (2011). *Akuntansi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa dan Perusahaan Dagang Untuk SMK Kelas X*. Bogor: Yudhistira.
- Sugiyono. (2019). *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Suwarjono. (2012). *Teori Akuntansi*. Yogyakarta: BPFE.

Syafitri, Irmayani. (2020). *Pengertian Aplikasi*.
<https://www.nesabamedia.com/pengertian-aplikasi> (Juni 26, 2020).

Wihartanti, Liana Vivin et al. (2019) *Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0*
<https://www.mendeley.com/viewer/?fileId=032aa9b2-263d-ea0d-1b18-ae9659cc4277&documentId=ff3cda67-470d-32de-b54f-80796d078edd>

Lampiran 1. Surat Edaran, No:1023/EDR/II.3-AU/UMSU/F/2020



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
(UMSU)

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056 - 6622400 - 6624567 Fax. (061) 6625474, 6631003
 Website : www.umsu.ac.id E-mail : kampus@rektor.ac.id

SURAT EDARAN

Nomor: 1023/EDR/II.3-AU/UMSU/F/2020

Tentang

**PERPANJANGAN WAKTU PENERAPAN KEBIJAKAN PENCEGAHAN
 PANDEMI CORONA VIRUS DISEASE (COVID-19) DI LINGKUNGAN
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

Bismillahirrahmanirrahim

Mengingat korban *Corona Virus Disease* (COVID-19) semakin banyak dan untuk itu diperlukan kewaspadaan dan pencegahan penyebarannya, sehingga waktu yang ditetapkan dalam Edaran Rektor Nomor 996/EDR/II.3-AU/UMSU/H/2020 tentang Kebijakan Pencegahan Pandemi *Corona Virus Disease* (COVID-19) di Lingkungan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara perlu diperpanjang dengan uraian sebagai berikut:

A. Dosen

1. Tanggal 6-22 April 2020 pembelajaran daring/online & bekerja dari rumah.
2. Tanggal 23-25 April 2020 libur menyambut bulan Suci Ramadhan.

B. Tenaga Kependidikan

1. Tanggal 6-22 April 2020 bekerja dari rumah.
2. Tanggal 23-25 April 2020 libur menyambut bulan Suci Ramadhan.

C. Mahasiswa

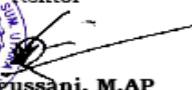
1. Tanggal 6-22 April 2020 pembelajaran daring/online.
2. Tanggal 23 April 2020-30 Mei 2020 libur bulan Suci Ramadhan & hari Raya Idul Fitri.

Ketetapan sebagaimana diuraikan di atas, akan ditinjau ulang sesuai keadaan dan kebijakan pemerintah terkait dengan Pandemi COVID-19.

Demikianlah edaran ini disampaikan agar menjadi perhatian bersama dan kiranya dapat dilaksanakan.

Medan, 3 Sya'ban 1441 H
28 Maret 2020 M

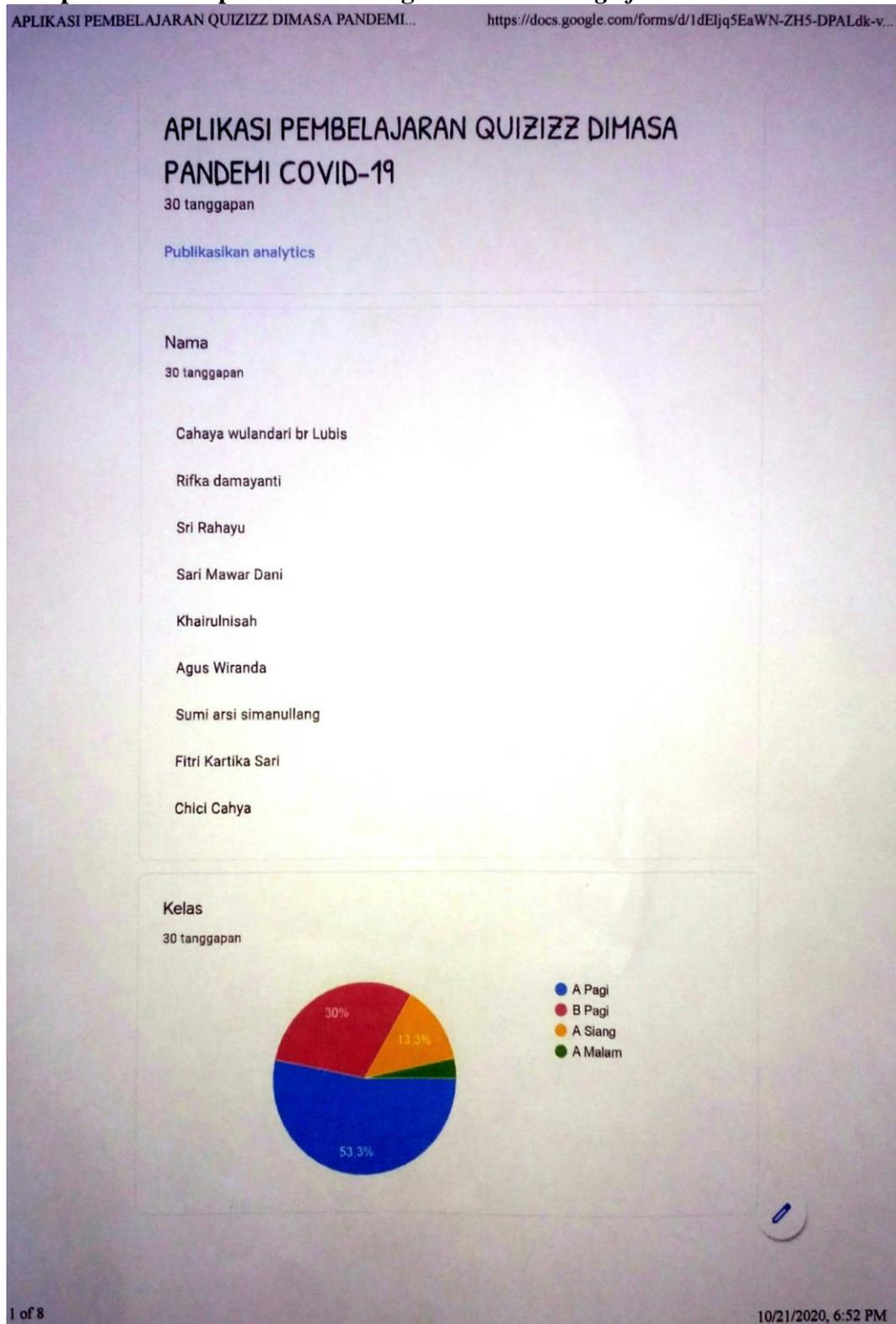


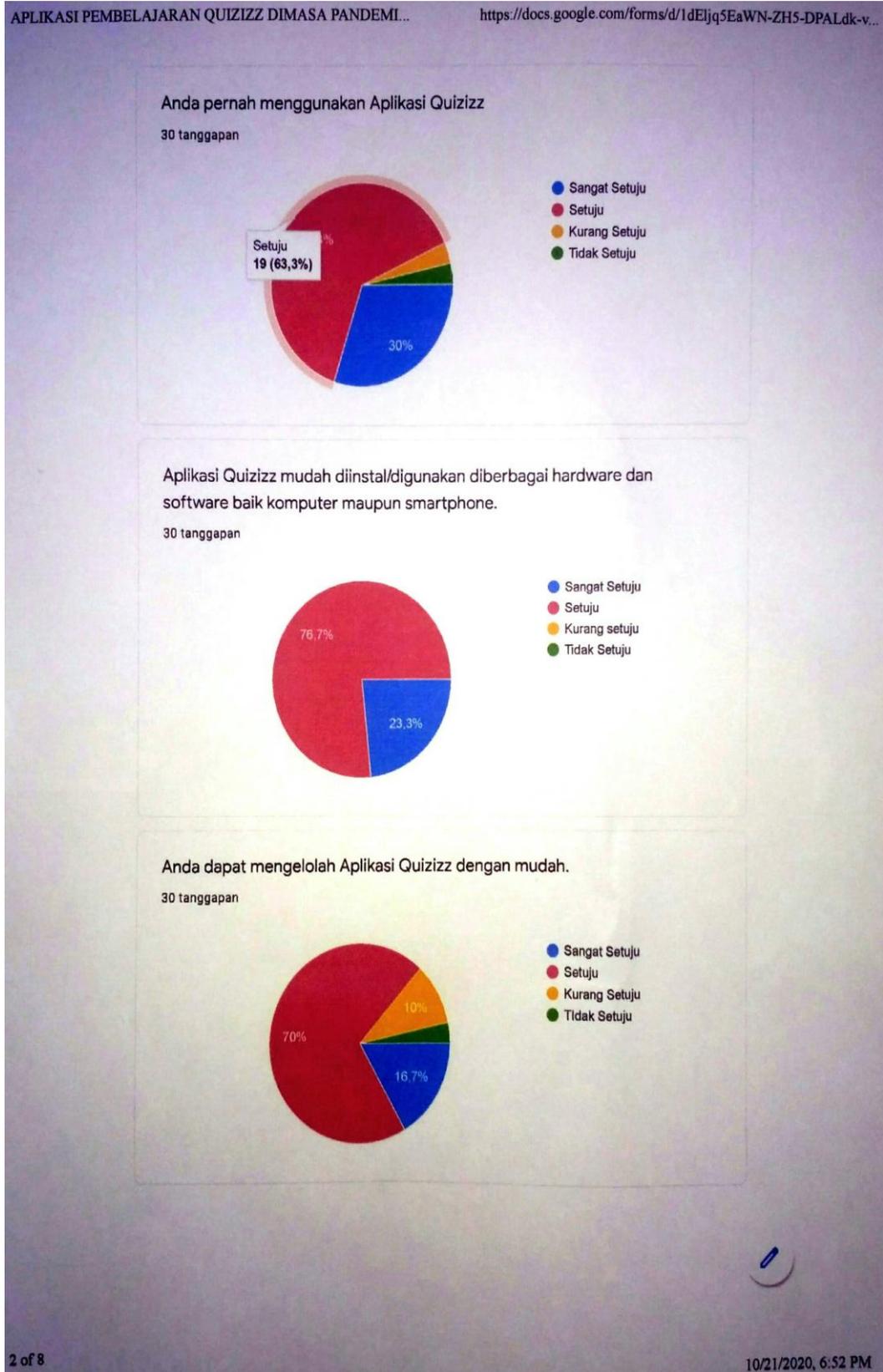
Rektor

 Dr. Agussani, M.AP

Tembusan:

1. Majelis DIKTILITBANG Pimpinan Pusat Muhammadiyah;
2. Kepala LL DIKTI Wilayah I Sumatera Utara;
3. Badan Pembina Harian Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara;
4. Wakil Rektor se-UMSU dan Sekretaris Universitas;
5. Peringgal.

Lampiran 2. Rekapitulasi hasil angket melalui *Googleform*





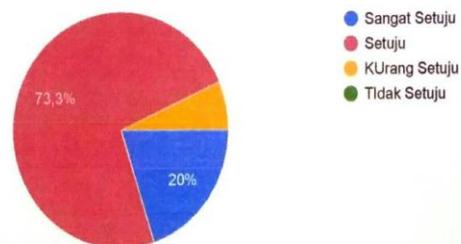
Dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran Akuntansi secara online.

30 tanggapan



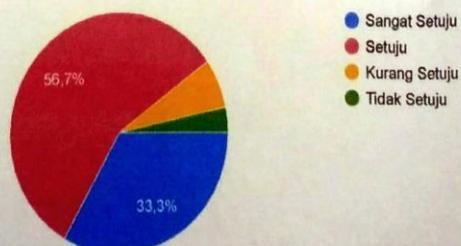
Kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif menggunakan Aplikasi Quizizz.

30 tanggapan



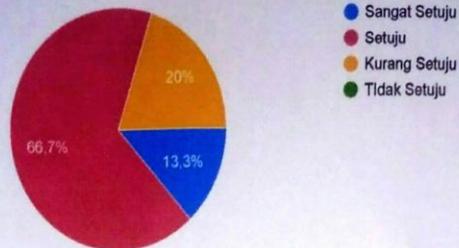
Keterbatasan koneksi internet menjadi kendala dalam penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran secara online.

30 tanggapan



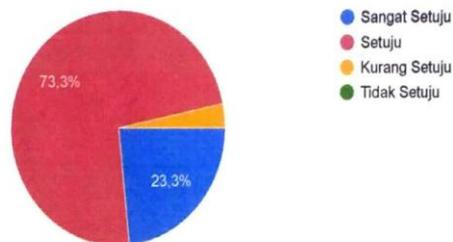
Batasan waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga siswa merasa kurang puas dengan Penggunaan Aplikasi Quizizz.

30 tanggapan



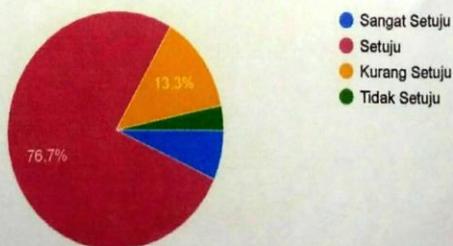
Aplikasi Quizizz memberikan pengaruh positif bagi kegiatan pembelajaran Akuntansi secara online.

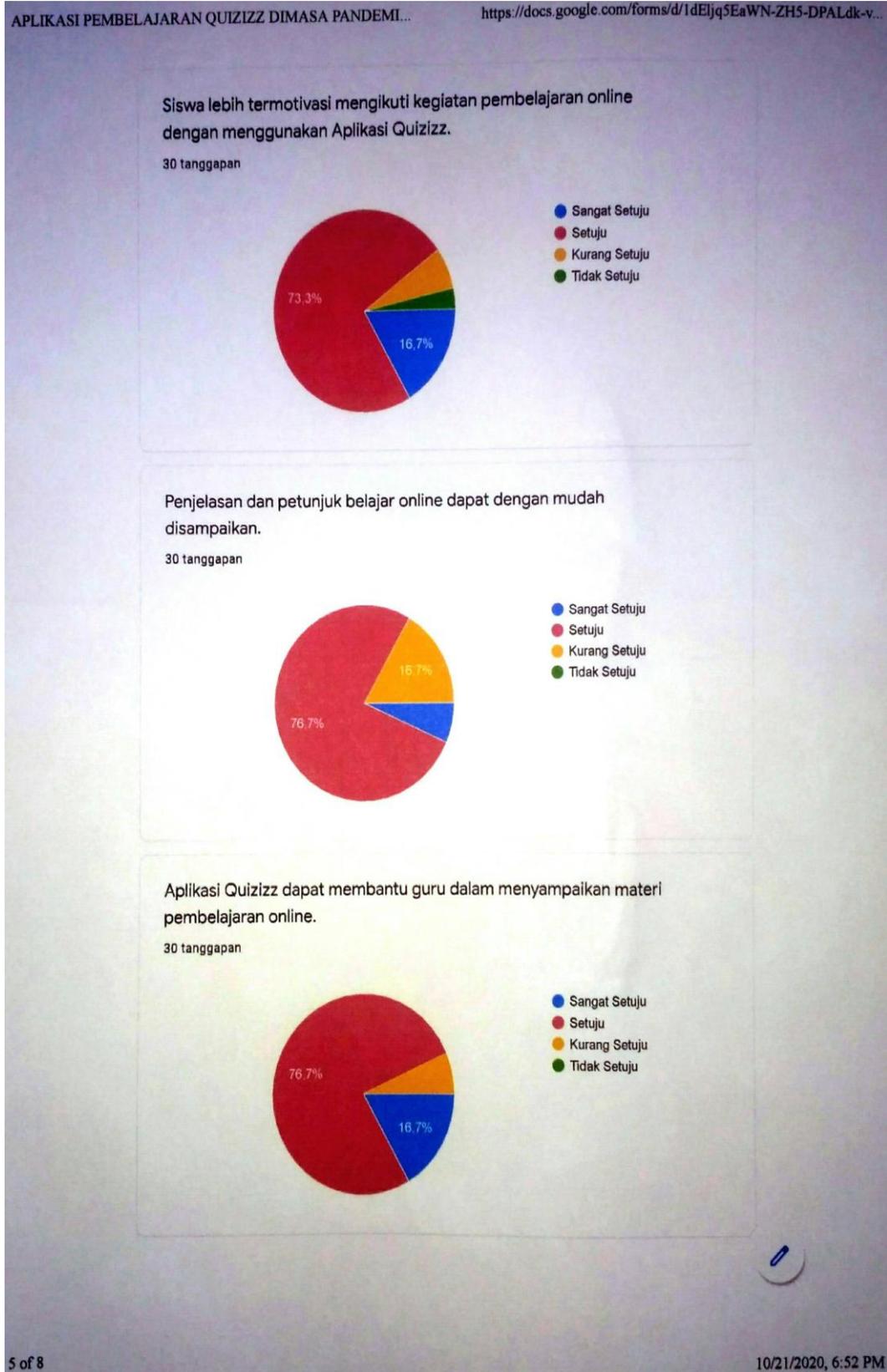
30 tanggapan



Hasil belajar secara online mengalami peningkatan setelah menggunakan Aplikasi Quizizz.

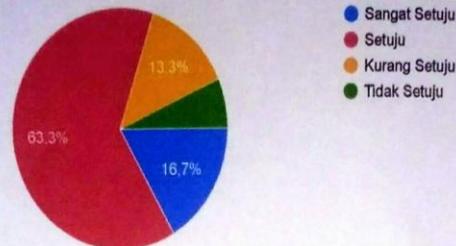
30 tanggapan





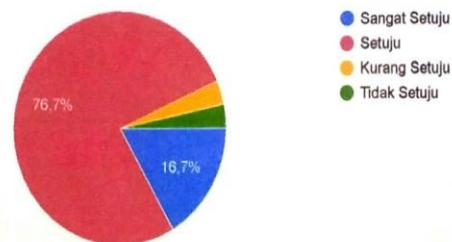
Dengan bantuan Aplikasi Quizizz dapat menciptakan pembelajaran online yang efektif dan Efisien.

30 tanggapan



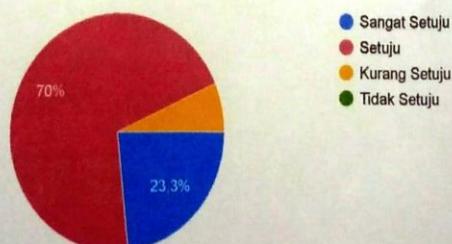
Dilakukan pembahasan terhadap jawaban yang sesuai dengan menggunakan Aplikasi Quizizz.

30 tanggapan



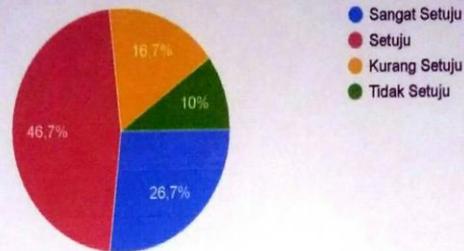
Guru mudah mengevaluasi hasil belajar Akuntansi secara online dengan bantuan Aplikasi Quizizz.

30 tanggapan



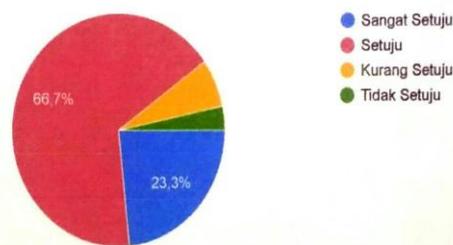
Aplikasi Quizizz dapat digunakan tanpa dibatasi ruang dan waktu.

30 tanggapan



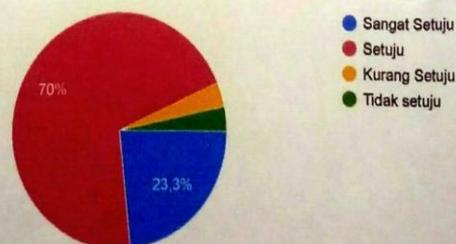
Penggunaan Aplikasi Quizizz sangat bermanfaat bagi pembelajaran Akuntansi secara online.

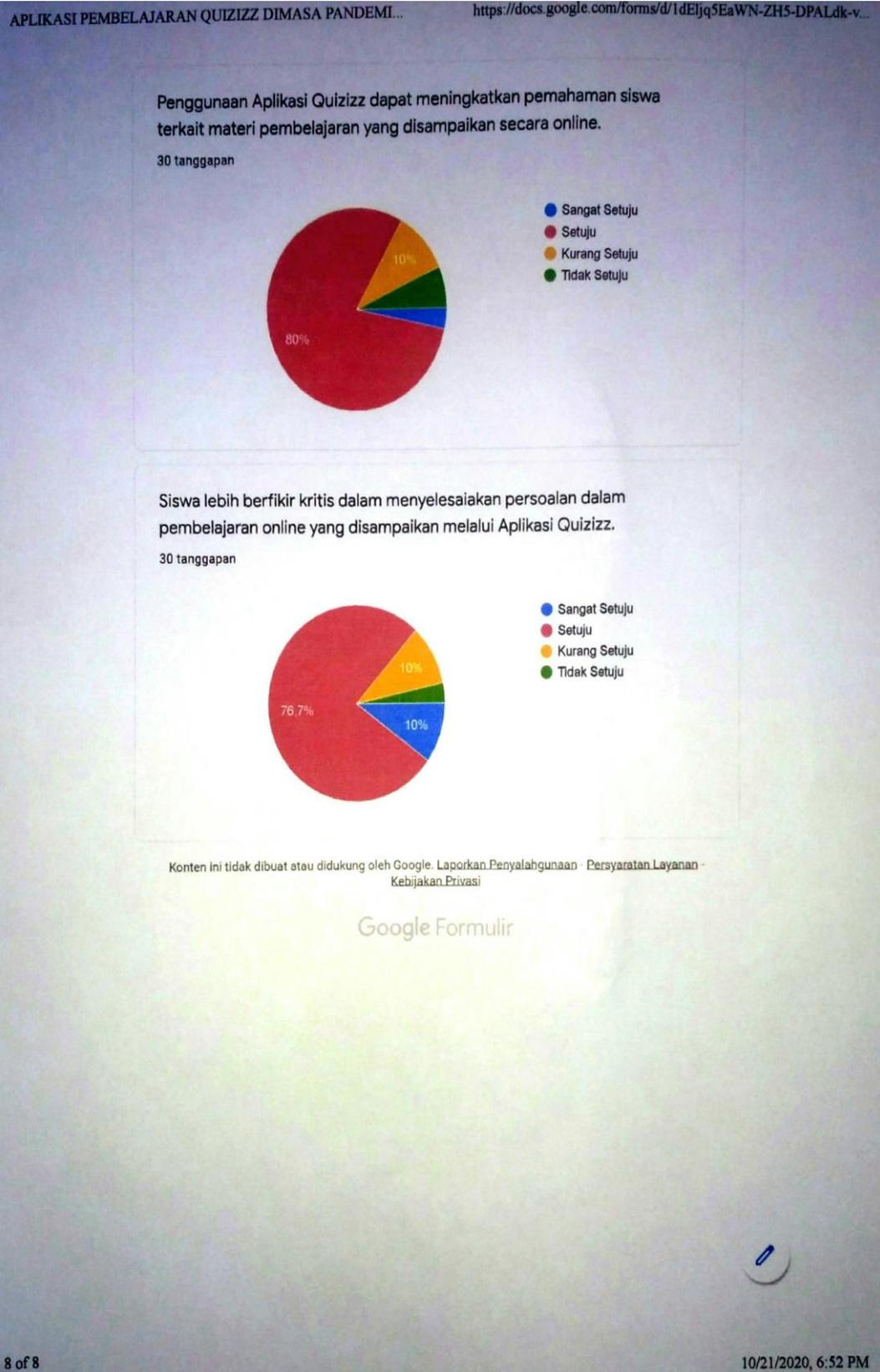
30 tanggapan



Dengan menggunakan Aplikasi Quizizz, materi pembelajaran dapat disajikan dengan menarik menggunakan video, musik, gambar dan animasi saat pembelajaran online.

30 tanggapan





Lampiran 3. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data pribadi

Nama : Nurhidayah Br Naipospos
 NPM : 1602070060
 Tempat/ Tanggal Lahir : Petani Jaya / 04 April 1997
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Anak Ke : 5 dari 7 bersaudara
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia
 Alamat : Dusun II Sari Tani, Desa Harapan Maju, Kecamatan Sei Lapan, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara
 Jurusan : Pendidikan Akuntansi

2. Data Orang Tua

Ayah : Sutan Naipospos
 Ibu : Mariyati
 Alamat : Dusun II Sari Tani, Desa Harapan Maju, Kecamatan Sei Lapan, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara

3. Jenjang Pendidikan

2004-2010 : SDN 057228 Petani Jaya
 2010-2013 : SMP N 2 Binjai
 2013-2016 : SMKS Sultan Iskandar Muda
 2016-2020 : Tercatat Sebagai Mahasiswa Program Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 03 November 2020



Nurhidayah Br Naipospos

Lampiran 4. Form K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth. Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Perihal: PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS
 NPM : 1602070060
 Program Studi : PENDIDIKAN AKUNTANSI
 Kredit Kumulatif : 120 IPK = 3,68

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pemanfaatan Aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran akuntansi berbantu model pembelajaran <i>Blended Learning</i> siswa kelas X Akuntansi SMKS Sultan Iskandar Muda Tahun Ajaran 2020/2021	
	Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Akuntansi secara <i>Online</i> dimasa Pandemi COVID 19	
	Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Internet (<i>Kahoot!</i>) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMKS Sultan Iskandar Muda Tahun Ajaran 2020/2021	

Demikian permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 April 2020
 Hormat Pemohon,



NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS

Keterangan :
 Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan /Fakultas
 - Untuk Ketua /Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 5. Form K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS**
 N P M : **1602070060**
 Program Studi : **Pendidikan Akuntansi**

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Akuntansi secara Online dimasa Pandemi COVID 19"

DISETUJUI

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :
 Dosen Pembimbing : Henny Zurika Lubis, S.E.,M.Si

Proposal Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 30 April 2020
 Hormat Pemohon,

Nurhidayah Br Naipospos

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 6. Form K3



FORM K3

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

Nomor : 732/II 3-AU/UMSU-02/F/2020
 Lamp : ---
 Hal : Pengesahan Proyek Proposal dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum wr.wb

Dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah sumatera utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Nurhidayah Br Naipospos
 N P M : 1602070060
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Akuntansi Secara *Online* Dimasa Pandemi Covid 19
 Pembimbing : Henny Zurika Lubis S.E., M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Penulisan pedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL**, apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal : **29 April 2021**

Medan, 06 Ramadhan 1441 H
 29 April 2020 M

UMSU
 Unggul | Cerdas | Berprestasi

Wassalam
 Dekan

Henny Zurika Lubis
Dr. H. Elfrianto, M.pd.
 NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat):

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan:

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 7. Berita Acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Nurhidayah Br Naipospos
NPM : 1602070060
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Akuntansi secara *Online* Dimasa Pandemi COVID-19
Dosen Pembimbing : Henny Zurika Lubis S.E., M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
17-06-2020	<ul style="list-style-type: none"> - Latar belakang masalah jelaskan kondisi yang terjadi didukung dengan teori, lampirkan bukti surat edaran tsb. - Identifikasi masalah perbaiki Jelaskan gejala-gejala yang terjadi dan dampaknya pada pembelajaran saat ini - Rumusan masalah 	
22-06-2020	<ul style="list-style-type: none"> - Teori di bab 2 ditambah - Jadwal penelitian disesuaikan - Teknik pengumpulan data 	
25-06-2020	<ul style="list-style-type: none"> - Teknik analisis data Gunakan metode deskriptif Gunakan angket/kusioner dengan menggunakan <i>google form</i> - Daftar pustaka Daftar pustaka masih kurang, tambahkan referensi lagi 	

Medan, 30 Juni 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dosen Pembimbing

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

(Henny Zurika Lubis S.E., M.Si)

Lampiran 8. Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Rabu Tanggal 11 Juli 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS
NPM : 1602070060
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara *Online* Dimasa Pandemi Covid-19
Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 20 Juli 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

Pembahas

(Henny Zurika Lubis S.E., M.Si)

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Lampiran 9. Permohonan Perubahan Judul Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30 Website
 : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU
 Prihal: Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :
 Nama Mahasiswa : Nurhidayah Br Naipospos
 N P M : 1602070060
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini:

PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN KUALITAS
 PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI SMKS SULTAN ISKANDAR MUDA MEDAN
 TAHUN AJARAN 2020/2021

Menjadi :
 PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI SECARA
ONLINE DIMASA PANDEMI COVID-19

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Menyetujui:
 Dosen Pembimbing

Henny Zurika Lubis S.E., M.Si

Medan, 29 Juni 2020
 Hormat Pemohon,

Nurhidayah Br Naipospos

Diketahui Oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 10. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI

Pada hari ini Jum'at Tanggal 11 Juli 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS
NPM : 1602070060
Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Akuntansi Secara *Online* Dimasa Pandemi Covid-19

Disetujui/tidak disetujui*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	
Bab I	Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus sinkron,
Bab II	
Bab III	Jelaskan teknik sampel. Instrument penelitian dan teknik pengumpulan data pilih salah satu
Lainnya	Daftar isi buat sub-sub teorinya,
Ksimpulan	<input type="checkbox"/> Disetujui <input type="checkbox"/> Ditolak <input checked="" type="checkbox"/> Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 11 Juli 2020

TIM SEMINAR

Ketua


Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

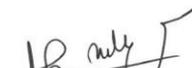
Sekretaris


Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing


Henny Zurika Lubis S.E., M.Si

Pembahas


Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 11. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Nurhidayah Br Naipospos
 NPM : 1602070060
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari/ Tanggal : Jumat
 Tanggal : 11 Juli 2020

Dengan Judul Proposal:

"Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi COVID-19"

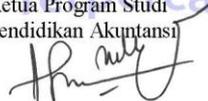
Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan

Pada Tanggal : 18 Juli 2020

Wassalam

Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi


 Dra Ijah Mulyani Sihotang, M.SI

Lampiran 12. Surat Pernyataan Tidak Plagiat



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nurhidayah Br Naipospos
 N.P.M : 1602070060
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Akuntansi Secara *Online* Dimasa Pandemi Covid-19

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, September 2020
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,

Nurhidayah Br Naipospos

Lampiran 13. Surat Permohonan Izin Riset



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website: <http://fkkip.umsu.ac.id> E-mail: fkkip@yahoo.co.id

Nomor : 1151/II.3/UMSU-02/F2020 Medan, 26 Syawal 1441 H
Lamp. : -- 18 Juli 2020 M
Hal : Mohon Izin Riset

Kepada Yth.:
Bapak/Ibu Kepala Perpustakaan UMSU
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Nurhidayah Br Naipospos
NPM : 1602070060
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi COVID-19.

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

Dekan

Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0115057302

Tembusan :
- Peringgal

Lampiran 14. Surat Balasan Riset



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 3252/KET/IL.11-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Nurhidayah Br Naipospos
NPM : 1602070060
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

"Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid-19"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 18 Rabiul Awal 1442 H
04 November 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS
N.P.M : 1602070060
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online dimasa Pandemi Covid-19
Dosen Pembimbing : Henny Zurika Lubis S.E., M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
16-08-2020	<ul style="list-style-type: none"> - Bab 4 deskripsi data masih kurang, perlu di tambah - Analisis data kurang tajam - Pembahasan sesuaikan dengan hasil analisis data - Kesimpulan dan saran perbaiki - Abstrak dibuat - Daftar pustaka gunakan mendelay - Penulisan skripsi perhatikan dengan teliti 	
01-09-2020	Analisis data dalam Bab 4 tidak keliatan	
09-09-2020	<ul style="list-style-type: none"> - Bab 2, masukkan 10 Jurnal kedalam penelitian yang relevan - Perbaiki sumber data yang digunakan - Bab 3, perbaiki instrumen yang digunakan - Perbaiki Teknik pengumpulan data dan teknik keabsahan - Bab 4, perbaiki teknik pengujian dan pembahasan dengan menggunakan hasil angket yang didukung oleh jurnal - Perbaiki Abstrak 	
20-09-2020	ACC SIDANG	

Medan, 20 September 2020

Diketahui /Disetujui

Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Henny Zurika Lubis S.E., M.Si)

Lampiran 16. Surat Permohonan Ujian Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Kepada Yth : Medan, September 2020
Bapak/Ibu Dekan *)
di
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS**
NPM : 1602070060
Program studi : Pendidikan Akuntansi
Alamat : Jl. Bunga Raya Asam Kumbang

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi, bersama ini saya lampirkan persyaratan:

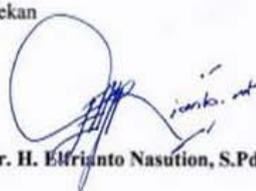
1. Transkrip/Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli Sem 1 s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada sp). Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus dileges di Biro FKIP UMSU).
2. Foto copy STTB/Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (Boleh yang baru dan boleh yang lama)
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 15 lembar.
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy compri 3 lembar
6. Foto copy toefl 3 lembar
7. Foto copy kompetensi kewirausahaan 3 lembar
8. Surat keterangan bebas perpustakaan
9. Surat permohonan sidang yang sudah ditanda tangani oleh pimpinan Fakultas
10. Skripsi yang telah ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah ditandatangani oleh dekan fakultas.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam.

Pemohon,

NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS

Medan, September 2020
Disetujui oleh:
A.n. Rektor
Wakil Rektor I

Medan, September 2020
Dekan

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Dr. Muhammad Arifin, S.H., M.Hum

Lampiran 17. Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

SURAT PENYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama	: NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS
Tempat/Tgl Lahit	: Petani Jaya, 04 April 1997
Status perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 1602070060
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Alamat Rumah	: Desa Harapan Maju Dusun II Sari Tani Kec. Seilepan Kab. Langkat
Pekerjaan/Instansi	:-
Alamat Kantor	:-

Melalui surat permohonan tertanggal September 2020 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Berdesia menerima keputusan panitia ujian skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun,
4. Menyadari bahwa keputusan panitia ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin

SAYA MENYATAKAN,



NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS

Lampiran 18. Lembar Pengesahan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nurhidayah Br Naipospos
NPM : 1602070060
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran Akuntansi Secara
Online dimasa Pandemi Covid-19

Saya layak di sidangkan:

Medan, 22 September 2020

Disetujui oleh:

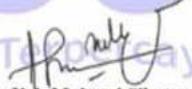
Dosen Pembimbing


(Henny Zurika Lubis S.E., M.Si)

Dekan,

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi


(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)


(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Lampiran 19. Lembar Keaslian Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Nurhidayah Br Naipospos
 NPM : 1602070060
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19” adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,



(NURHIDAYAH BR NAIPOSPOS)