

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET (*QUIZIZZ*)
DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi Syarat – syarat

Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi Pendidikan Akuntansi

Oleh

FITRI KARTIKA SARI
NPM. 1602070002



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, 17 September 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Fitri Kartika Sari
NPM : 1602070002
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi

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

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

PANITIA PELAKSANA

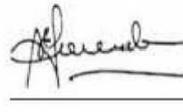
Ketua :  **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd**

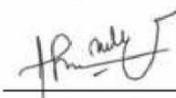
Sekretaris :  **Dra. Hj. Syamsuvarnita, M.Pd**

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si
2. Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si
3. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

1. 

2. 

3. 



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 : Fitri Kartika Sari
NPM : 1602070002
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi

Saya layak di sidangkan:

Medan, 24 Agustus 2020

Disetujui oleh:

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dekan,

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

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

ABSTRAK

FITRI KARTIKA SARI. NPM : 1602070002. Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Kemajuan teknologi telah mengubah wajah dunia. Khusus di dunia pendidikan perubahan yang terlihat adalah pada berbagai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini yang menjadikan pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas tidak hanya bergantung pada ruang kelas tetapi dimanapun, kapanpun dan bagaimanapun proses belajar mengajar tetap dapat terlaksana melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) dalam pembelajaran akuntansi.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Metode *Library Research*. Sumber data yang diperoleh dalam skripsi ini yaitu dengan menganalisis 10 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang berhubungan dengan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*). Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan *human instrumen* yang dikembangkan berupa observasi dan dokumentasi. Observasi dan dokumentasi pada penelitian diperoleh dengan mengumpulkan data data tentang media dan manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) dalam pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran akuntansi. Hal ini juga telah terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran akuntansi.

Kata kunci : *Media Pembelajaran berbasis internet (Quizizz), Pembelajaran Akuntansi.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada peneliti, sehingga bisa menyelesaikan Proposal ini. Tidak lupa pula shawat beriring salam kita hadiahkan kepada Nabi besar junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi umat islam.

Proposal ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Progam Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Proposal ini berjudul “**Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi**”.

Dalam penyusunan Proposal ini banyak hambatan serta rintangan yang peneliti hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak **Dr.Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Elfriyanto Nasution, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Pembimbing skripsi ini yang senantiasa membimbing dan memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E, M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak dan Ibu Doesen** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan seluruh **Staf Biro** yang telah memberi saran, bimbingan, bantuan dan pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
7. **Ayahanda dan Ibunda** tercinta yang senantiasa memberikan doa dan dukungan baik secara moral maupun materi.
8. Serta seluruh teman – teman kelas **VIII A Pagi Pendidikan Akuntansi** yang sudah menjadi teman menyenangkan dimasa perkuliahan dan Semua Pihak yang tidak dapat disebut satu persatu terima kasih banyak atas doa dan dukungannya.

Semoga Allah SWT memberikan perlindungan dan membalas kebaikan-kebaikan Bapak/Ibu sekalian yang telah turut dalam membantu terselesaikannya proposal ini. Semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan peneliti selanjutnya.

Medan, Agustus 2020



FITRI KARTIKA SARI

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN	
A. Deskripsi Teori	5
1. Media Pembelajaran	5
2. Internet	9
3. <i>Quizizz</i>	12
4. Pembelajaran Akuntansi	25
5. Media Pembelajaran Berbasis Internet (<i>Quizizz</i>) dalam Pembelajaran Akuntansi	29
B. Penelitian Yang Relevan	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
B. Sumber Data dan Data Penelitian	34
C. Teknik Pengumpulan Data	36
D. Teknik Analisis Data	36
E. Rencana Pengujian Keabsahan Data	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
1. Gambaran Umum Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>	41
2. Deskripsi Hasil Penelitian	42
3. Hasil Analisis Data	44
B. Pembahasan dan Hasil Penelitian	52
1. Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Internet (<i>Quizizz</i>) dalam Pembelajaran Akuntansi	52
2. Penggunaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Internet <i>Quizizz</i>	54
C. Perbandingan <i>Quizizz</i> dengan Media Pembelajaran lain	55
D. Keterbatasan Penelitian	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	58
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA	60
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Manfaat Media Pembelajaran	8
Tabel 3.1	Rincian Waktu Penelitian	33
Tabel 4.1	Lembar Rekaman Pengamatan Penelitian	45
Tabel 4.2	Perbandingan <i>Quizizz</i> dengan Media Pembelajaran lain	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Riwayat Hidup	64
Lampiran 2	Form K1	65
Lampiran 3	Form K2	66
Lampiran 4	Form K3	67
Lampiran 5	Berita Acara Bimbingan Proposal	68
Lampiran 6	Berita Acara Seminar Proposal	69
Lampiran 7	Surat Permohonan Perubahan Judul	70
Lampiran 8	Surat Keterangan Seminar Proposal	71
Lampiran 9	Surat Pengesahan Seminar Proposal	72
Lampiran 10	Surat Izin Riset	73
Lampiran 11	Surat Balasan Riset	74
Lampiran 12	Berita Acara Bimbingan Skripsi	75
Lampiran 13	Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tantangan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan. Terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini setidaknya mampu mengiringi kemajuan dunia pendidikan secara umum. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini menuntut sekolah dan lembaga pendidikan untuk mengikuti perubahan dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu penyalur yang digunakan oleh guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Pentingnya keberadaan media pembelajaran ini jelas juga disebutkan dalam, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, menyebutkan bahwa “Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran”.

Salah satu media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu media

pembelajaran berbasis internet. Media pembelajaran berbasis internet adalah media pembelajaran yang inovatif dan dapat menjadi referensi acuan yang memberikan inovasi baru dalam menjalankan proses pembelajaran yang interaktif dan efektif. Ada beberapa macam bentuk media pembelajaran berbasis internet seperti *Web, E-learning, E-mail, Adobe Flash, Edmodo, Kahoot, Classroom dan Quizizz*.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura pada hari selasa tanggal 18 Februari 2020, dalam proses pembelajaran akuntansi media pembelajaran yang dimanfaatkan masih menggunakan media konvensional seperti alat peraga. Hal ini menyebabkan beberapa masalah timbul diantaranya siswa yang mengobrol dengan teman sebangku, mengantuk dan mengerjakan tugas pelajaran lain. Masalah – masalah ini timbul karena kurangnya antusiasme siswa dalam pembelajaran akuntansi. Selain itu, sering terjadinya kekosongan kelas yang disebabkan ketidak hadiran guru membuat siswa sering berkeliaran di luar kelas sehingga siswa ribut dan mengganggu kelas yang lain.

Melalui media pembelajaran berbasis internet yang salah satunya adalah *Quizizz* diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan antusiasme dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi. *Quizizz* dirancang untuk megaktifkan pembelajaran dikelas agar siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. *Quizizz* memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam *Quizizz* memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu siswa dilatih untuk berfikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan *Quizizz*. Dengan menggunakan *Quizizz* guru dan siswa

tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran meski tanpa bertatap muka. Guru tetap dapat mengajar siswa dengan memberikan materi pelajaran dan memberikan tugas melalui *Quizizz* sehingga guru tetap dapat mengontrol siswa meski tidak dapat hadir di sekolah. Sedangkan siswa tetap dapat belajar dan mengerjakan tugas tanpa terhalang apapun. Uraian ini melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan atas, bahwa masalah-masalah yang terkait dengan penelitian ini sangat banyak. Maka batasan masalah difokuskan pada Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas diatas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi ?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang dan juga mampu memberikan sumbangan untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana serta sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, dan juga dapat menambah wawasan sebagai bekal untuk menjadi seorang guru.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan atau keterampilan peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Azhar Arsyad (2011:3) “media adalah suatu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan menurut Arief S. Sadiman (dalam Rusman,dkk 2012:103) mengatakan bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti film, buku, dan kaset.

Media pembelajaran menurut Munir (dalam Endang S. Rahayu & I Made Nuryata, 2010:61) mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi

pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta terhadap materi yang sedang dibahas”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu yang dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran juga merupakan alat, bahan, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar interaksi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan isi materi pembelajaran dapat membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut taksonomi Lenshin,dkk (dalam Azhar Arsyad, 2011:81-101) media pembelajaran yang ada saat ini berbagai macam, yaitu :

- 1) Media berbasis manusia
Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.
- 2) Media berbasis cetakan
Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, makalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menurut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

- 3) Media berbasis visual
Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual dapat berupa gambar representasi, diagram, peta, dan grafik.
- 4) Media berbasis audio visual
Media audio visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk produksinya. Salah satu pekerjaan penting yang dipergunakan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.
- 5) Media berbasis komputer
Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran. komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hujair AH Sanaky (2013:7) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan :

- 1) Menghadirkan objek yang nyata dan objek yang langka
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang nyata menjadi objek yang sebenarnya
- 3) Membuat konsep dari abstrak ke konsep yang kongkret
- 4) Memberikan kesamaan persepsi
- 5) Mengatasi hambatan-hambatan seperti waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) Menyajikan ulang semua informasi secara konsisten
- 7) Memberikan suasana belajar yang dapat menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga tercapailah tujuan pembelajaran

d. Manfaat Media Pembelajaran

Selain memiliki beberapa fungsi, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat diantaranya dijelaskan oleh Sastrinawati (2018:9) diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1
Manfaat Media Pembelajaran

Aspek	Manfaat Media Pembelajaran	
	Bagi Guru	Bagi Siswa
Penyampaian materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami konkret medianya, konkret pemahamannya
Waktu	Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan
Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru	Membangkitkan minat belajar siswa
Situasi belajar	Interaktif	Multi-Aktif
Hasil belajar	Kualitas hasil mengajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh

e. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran seperti yang disampaikan oleh Hujair AH Sanaky (2013:9) sebagai alat bantu pembelajaran untuk :

- 1) Mempermudah proses pembelajaran yang terjadi dikelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran

- 3) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang ada
- 4) Membantu meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran

2. Internet

a. Definisi Internert

Istilah internet berasal dari bahasa latin "*inter*" yang artinya "antara". Internet berarti "jaringan antara atau penghubung". Secara sederhana internet dapat diartikan sebagai hubungan yang terdiri dari berbagai jenis komputer dengan spesifikasi yang berbeda-beda yang membentuk sebuah sistem komunikasi.

Aji Supriyanto (2005) menyatakan "internet adalah sebuah jaringan global, yang terdiri dari jutaan komputer yang saling terhubung dengan menggunakan protocol yang sama untuk berbagi informasi yang sama". Menurut Kenji Kitao (dalam Munir, 2008) memberikan pengertian tentang internet yaitu : "suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia".

Sedangkan menurut Mac Bride (2001) pengertian internet adalah "jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan komputer, melalui sambungan telepon umum maupun pribadi (pemerintah maupun swasta)". Menurut Allan (2005) "internet adalah sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki

kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)*". Protokol adalah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana komputer saling bertukar informasi.

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa internet adalah jaringan komunikasi tingkat global yang menghubungkan antara satu komputer dengan komputer lainnya yang berada di seluruh dunia dan berbasis pada sebuah protokol yang disebut TCP/IP. Selain itu, internet juga dapat disebut sebagai sumber daya informasi yang dapat digunakan oleh seluruh dunia dalam mencari informasi.

b. Penggunaan Internet sebagai Media Belajar

Menurut Budi Oetomo (2002:91) "internet sebagai media belajar merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran berbasis media elektronik berupa internet". Menurut Munir (2008:162) "pengenalan internet sebagai media belajar dapat dimulai dengan penjelasan tentang cara pengkoneksian ke internet, pembuatan *e-mailaddres*, prosedur dan tata cara menggunakan *e-mail*". Penggunaan internet sebagai media belajar juga bisa dilakukan dengan melakukan *browsing* dan mendiskusikan topik-topik tertentu melalui *mailing list, newsgroup* dan fasilitas internet lainnya.

Dari uraian pendapat diatas yang dimaksud dengan penggunaan internet sebagai media belajar adalah semua aktifitas dan kegiatan yang

diwujudkan dengan penggunaan internet yang membantu dalam proses belajar untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Menurut Mangkoesapoetra (2004) penggunaan internet sebagai media belajar memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- 1) Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua enjuru tanah air dengan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.
- 2) Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
- 3) Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.
- 4) Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing siswa.
- 5) Adanya keakuratan dan keinginan mata pelajaran.
- 6) Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik siswa.
- 7) Memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara online.

c. Fungsi Internet

Menurut Kenji Kitao (dalam Munir, 2008) ada lima fungsi internet yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu :

- 1) Fungsi Alat Komunikasi
Internet berfungsi sebagai alat komunikasi, karena dengan internet dapat kita gunakan sebagai sarana komunikasi kemana saja secara cepat.
- 2) Fungsi Akses Informasi
Internet berfungsi sebagai akses informasi, karena internet kita dapat mengakses berbagai informasi yang disajikan oleh berbagai surat kabar atau majalah berlangganan.
- 3) Fungsi Pendidikan dan Pembelajaran
Internet berfungsi sebagai pendidikan dan pembelajaran, perkembangan teknologi internet yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan berbagai negara, institusi,

dan ahli berbagai kepentingan termasuk dalam pendidikan dan pembelajaran.

4) Fungsi Tambahan

Internet berfungsi sebagai tambahan, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih untuk menggunakan materi pembelajaran elektronik atau tidak.

5) Fungsi Pelengkap

Internet berfungsi sebagai pelengkap, apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik dalam kelas.

3. *Quizizz*

a. Definisi *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Menurut Purba (2019:5) “*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan”. Sejalan dengan itu menurut Amornchewin (2018:87) memaparkan bahwa “*Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik”. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.

Sedangkan menurut Suo Yan Mei (2018) “*Quizizz* adalah salah satu alat evaluasi berbasis *e-learning* yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru

untuk mengambil tindakan kepada siswa”. Apakah perlu di *remedy* ataukah perlu pengayaan agar bisa melanjutkan ke kompetensi dasar selanjutnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau alat evaluasi, sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur menarik yang dimiliki *Quizizz* bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebihh dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat join ke kuis tersebut. Siswa dapat melakukan join dengan cara membuka aplikasi Google kemudian ketik join.quizizz.com lalu klik join kemudian masukkan kode permainan beserta nama mereka. Urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi siswa untuk mencontek.

Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengikuti kuis pada saat yang bersamaan di dalam kelas sehingga siswa dapat langsung melihat peringkat mereka di papan peringkat. Salah satu fitur yang dimiliki *Quizizz* adalah memberi data statistik tentang

kinerja siswa serta dapat melacak banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Guru dapat mendownload data statistik ini dalam bentuk Ms. Excel. *Quizizz* juga memberikan fitur “Pekerjaan Rumah”, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat dikerjakan kapan saja dan dari mana saja. Sehingga siswa dapat lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut.

b. Cara Mengakses *Quizizz*

Terdapat dua cara untuk mengakses *Quizizz*, yang pertama yaitu untuk admin (guru) dan yang kedua untuk peserta (siswa). Terkhusus untuk admin(guru) diwajibkan untuk memiliki akun *Quizizz* terlebih dahulu sebelum membuat kuis. Admin(guru) dapat mengakses *Quizizz* melalui quizizz.com dan untuk peserta(siswa) dapat mengakses *Quizizz* melalui join.quizizz.com. baik admin(guru) maupun peserta(siswa) untuk masuk ke *Quizizz* dengan login menggunakan *email*.

Berikut langkah-langkah membuat akun *Quizizz* untuk admin(guru) :

Langkah 1

Silahkan masuk pada <https://quizizz.com/>



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Langkah 2

Klik *sign up*

Kita bisa *sign up* dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan *email* kita.



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Langkah 3

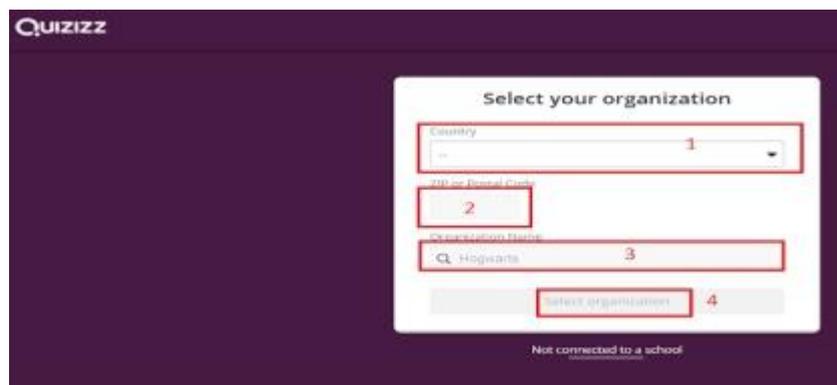
Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*. perhatikan gambar berikut ini!



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

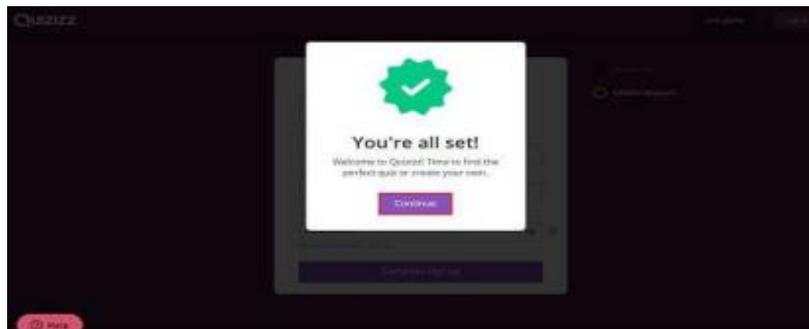
Langkah 4

1. Pilih negara.
2. Masukkan kode pos.
3. Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik *can't find your organization*.
4. Klik *add organization*.
5. Klik *continue*.



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Sampai disini kita telah sukses membuat akun di quizizz.com.

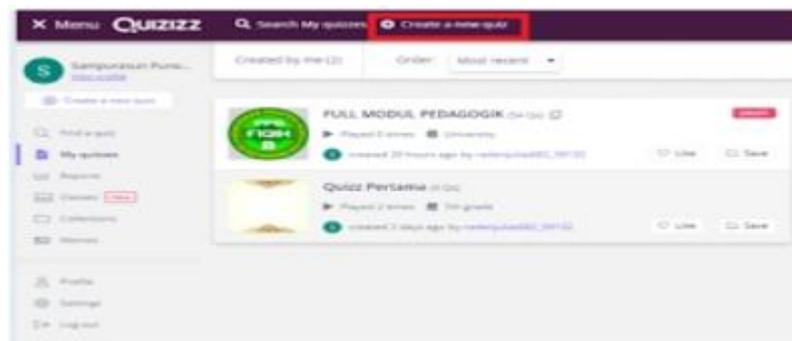


(Sumber : <https://fliphtml5.com>)

Setelah selesai membuat akun, langkah selanjutnya adalah membuat kuis di quizizz.com. Berikut ini langkah - langkah membuat kuis di *Quizizz* :

Langkah 1

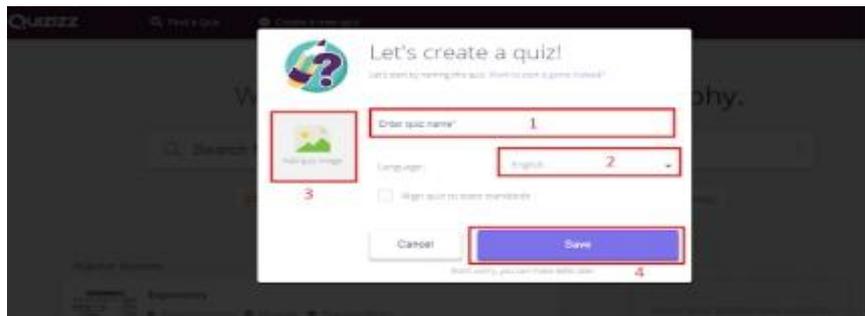
Klik *open quiz creator*.



(Sumber : <https://fliphtml5.com>)

Langkah 2

Perhatikan gambar berikut ini!



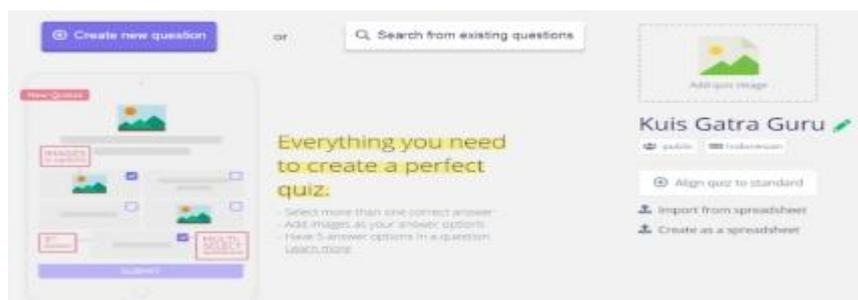
(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Keterangan :

1. Masukan nama kuis yang akan dibuat.
2. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.
3. Masukkan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi boleh tidak.
4. Setelah selesai, klik *save*.

Langkah 3

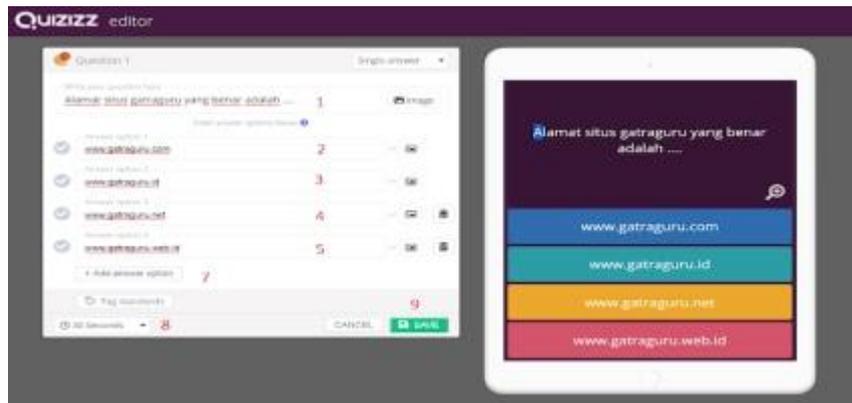
Klik *create new question* untuk mulai membuat soal.



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Langkah 4

Kita akan dibawa ke halaman seperti dibawah ini. Silahkan isikan sesuai dengan keterangan di bawah!



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Keterangan :

Single answer adalah soal dengan satu jawaban benar.

Multy select adalah soal dengan jawaban benar lebih dari satu.

1. Untuk membuat soal.
2. Untuk pilihan jawaban 1
3. Untuk pilihan jawaban 2
4. Untuk pilihan jawaban 3
5. Untuk pilihan jawaban 4
6. Untuk menghapus pilihan tinggal menekan *ikon* tong sampah. Untuk jawaban yang benar, silahkan klik tanda *centag* di sebelah kiri sampai berwarna hijau.
7. Untuk menambah *option* jawaban.
8. Untuk mengatur waktu menjawab bisa dipilih 5,10,15,20, dst (waktu dalam detik).
9. Jika semua sudah selesai, klik *save*.

Tampilan layar disebelah kanan adalah tampilan soal yang akan muncul di hp atau layar komputer siswa.

Langkah 5

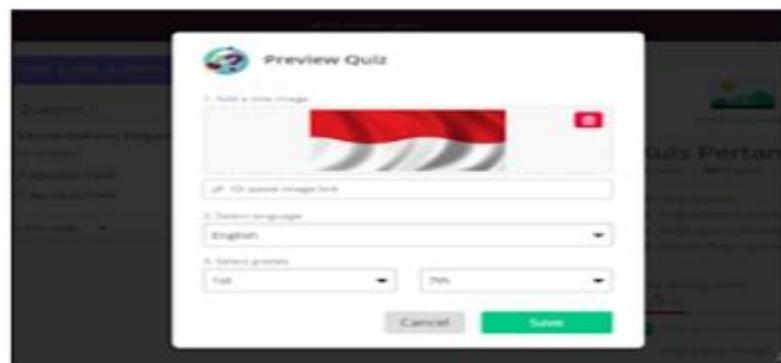
Silahkan buat soal sebanyak yang diinginkan. Jika sudah, silahkan klik *finish quiz* kemudian isi *grade* dan *choose relevance subjetc*.

Grade : untuk siswa kelas berapa.

Choose relevance subjetc : silahkan pilih kuis kita tentang apa.

Langkah 6

Setelah selesai silahkan pilih gambar dan tingkatkan untuk soal tersebut.

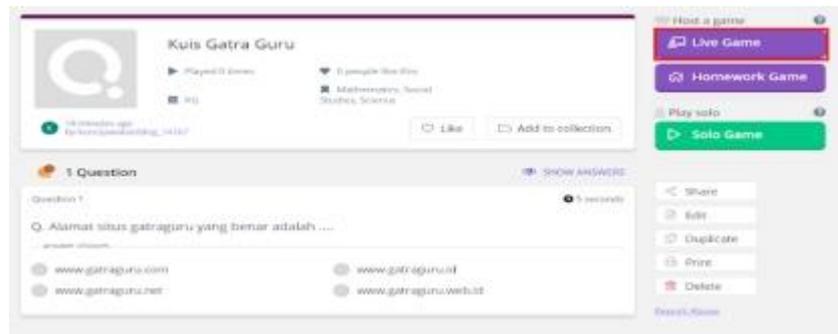


(Sumber : <https://fliphtml5.com>)

Setelah kuis selesai dibuat, langkah kita selanjutnya adalah memberikan kuis tersebut kepada siswa. Berikut langkah yang harus dilakukan agar kita bisa memberikan kuis tersebut kepada siswa.

Langkah 1

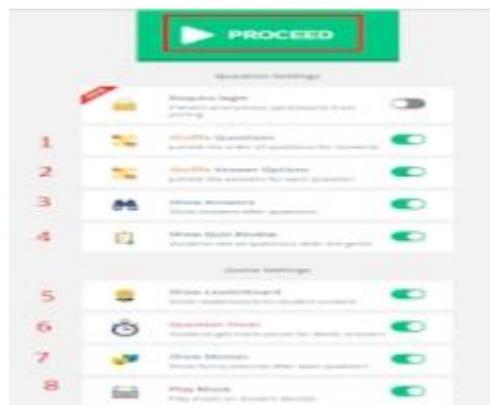
Klik *live game*



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Langkah 2

Silahkan melakukan pengaturan seperti dibawah ini!



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Keterangan :

1. Jika berwarna hijau, pertanyaan akan diacak. (buat berwarna hijau)
2. Jika berwarna hijau, jawaban akan diacak. (buat berwarna hijau)
3. Jika berwarna hijau, setelah selesai siswa akan diperlihatkan jawaban yang benar. (buat berwarna hijau)
4. Buat agar berwarna hitam
5. Buat berwarna hitam
6. Biarkan berwarna hijau

7. Biarkan berwarna hijau

8. Biarkan berwarna hijau

Langkah 3

Silahkan melakukan pilihan pengaturan seperti dibawah ini, dilanjut dengan mengklik *Host Game*.



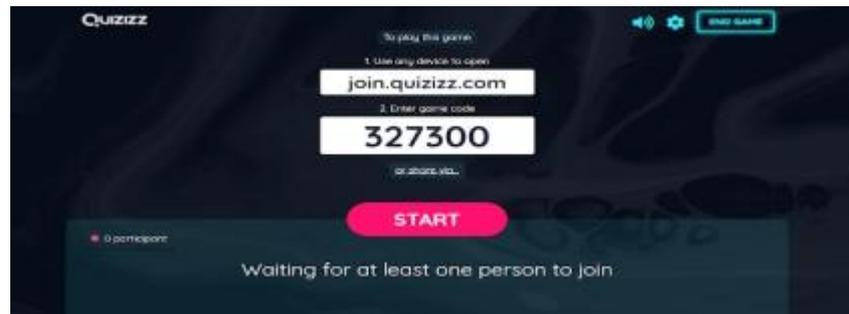
(Sumber : <https://fliphtml5.com>)

Keterangan :

1. *Team* (quiz dikerjakan bersama team)
2. *Classic* (siswa mengerjakan quiz secara individual)
3. *Test* (siswa mengerjakan quiz secara serius menggunakan login)

Langkah 4

Jika sudah selesai silahkan tekan proceed, maka kuis sudah siap diberikan kepada siswa. Minta agar siswa mengetik join.quizizz.com pada google di hp atau komputernya masing-masing.



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Selanjutnya adalah langkah-langkah untuk siswa bergabung dalam kuis interaktif *Quizizz* yang telah diberikan oleh guru.

Langkah 1

Masuk pada akun google lalu ketik [join.quizizz.com](https://www.quizizz.com), kemudian klik *ikon join quiz*. Perhatikan gambar dibawah ini!



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Langkah 2

Minta siswa memasukan *game code*, kemudian masukkan nama mereka.

Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar komputer guru.

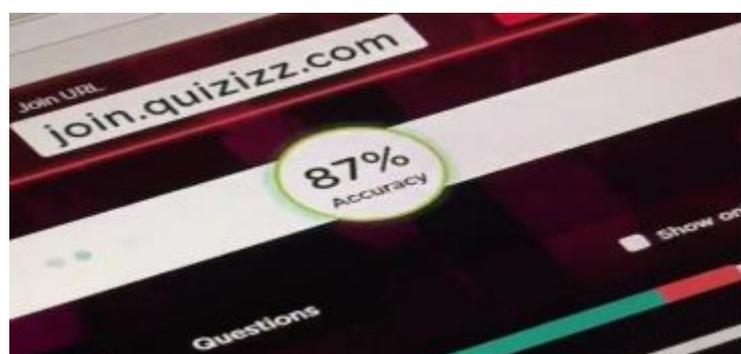


(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

Kuis bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung di dalam kuis. Guru hanya tinggal klik *start*.

Langkah 3

Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan kuis. Siswa dapat melihat peringkatnya di papan peringkat dan guru dapat lihat keseluruhan persentase hasil kuis siswa baik yang mencapai KKM maupun yang belum mencapai KKM. Dan guru juga bisa mendownload data statistik dalam bentuk ms. Excel dan melihat di soal manakah siswa banyak yang gagal.



(Sumber : <https://www.gratraguru.net>)

4. Pembelajaran Akuntansi

a. Pembelajaran

Menurut Malik (dalam Juarsih, Cicih dan Dirman, 2014:6) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapann, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Berdasarkan pengertian tersebut pembelajaran terdiri dari manusia yang menjadi pelaku dalam proses pembelajaran, seperti siswa, guru dan pegawai sekolah, sedangkan material meliputi buku, papan tulis, fotografi, *slide* dan film, audio dan video, fasilitas terdiri dari ruangan kelas, komputer, laboratorium dan perpustakaan, dan prosedur meliputi jadwal belajar, penyampaian materi, praktik dan ujian.

Sedangkan menurut Suherman (dalam Haris 2013:11) “pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka perubahan sikap”. Menurut Miarso (dalam Yamin 2013:71) “pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain”. Berdasarkan pendapat diatas bahwa dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa bersama-sama melakukan kegiatan sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah

yang lebih baik. Menurut Oemar Hamalik (2011:54) “kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik”. Berikut komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran :

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Siswa yang belajar
- 3) Guru yang mengajar
- 4) Metode pembelajaran
- 5) Media atau alat bantu pembelajaran
- 6) Penilaian
- 7) Situasi pembelajaran

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu:

- 1) Rencana, ialah penataan ketenangan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) Saling ketergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam satu keseluruhan.
- 3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai agar siswa itu belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses memperoleh pengetahuan serta perubahan perilaku ke arah yang lebih

baik. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya kreatif dalam menciptakan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

b. Akuntansi

Pengertian akuntansi menurut AICPA (*American Institute Of Certified Public Accountants*) dalam Zaki Baridwan (2008:1) akuntansi adalah “suatu kegiatan jasa seni dari pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan satu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi keuangan dari kesatuan usaha akuntansi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan akuntansi dalam memilih alternatif-alternatif dari suatu keadaan”. Selain pengertian diatas, berikut definisi mengenai akuntansi menurut beberapa ahli yang dikutip dalam sebuah artikel (Nenti Cahyani, 2013) diantaranya :

- 1) Definisi akuntansi yang dikemukakan oleh ABP Statment No. 4, akuntansi adalah suatu aktivitas jasa. Fungsinya adalah menyediakan informasi kuantitatif, terutama yang bersifat dalam pengambilan keputusan ekonomis dalam menetapkan pilihan-pilihan yang logis diantara berbagai tindakan alternatif.
- 2) *American Accounting Assosiation* (AAA) mengidentifikasi akuntansi sebagai proses pengidentifikasian, pengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian-penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut.

- 3) Pengertian akuntansi menurut Charles T. Horngren, dan Walter T. Harrison menyatakan bahwa : akuntansi adalah sistem informasi yang mengukur aktivitas bisnis, memproses data menjadi laporan, dan mengkonsumsi hasilnya kepada para pengambil keputusan.
- 4) Pengertian akuntansi menurut Rudianto mendefinisikan bahwa akuntansi adalah sistem informasi yang menghasilkan laporan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi suatu badan usaha.

Ditinjau dari segi bahasa, akuntansi berasal dari kata kerja “*to account*” yang berarti memperhitungkan. *Account* diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi akun atau perkiraan. Dalam arti luas, akuntansi adalah proses identifikasi, pengukuran, dan komunikasi dari informasi-informasi ekonomi untuk menghasilkan pertimbangan dan keputusan-keputusan dari pemakai informasi tersebut.

Sedangkan jika ditinjau dari segi prosedur, akuntansi adalah suatu teknik atau seni untuk mencatat, menggolongkan, dan menyimpulkan transaksi-transaksi atau kejadian-kejadian yang mempunyai sifat keuangan dalam nilai mata uang serta menganalisis hasil dari teknik tersebut.

Jadi pembelajaran akuntansi adalah usaha yang dilakukan siswa untuk mempelajari akuntansi serta memecahkan masalah yang berhubungan dengan akuntansi. Pembelajaran akuntansi adalah proses selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran akuntansi.

Hasil dari evaluasi dapat menunjukkan bagaimana tingkat penguasaan dan pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran akuntansi. Dengan demikian, antusiasme siswa dalam pembelajaran akuntansi dapat dilihat dari tingkat keberhasilan atau tingkat penguasaan dan pemahaman yang dicapai seseorang (siswa) setelah mengikuti proses pembelajaran akuntansi yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

5. Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi

Dalam rangka memenuhi kebutuhan dunia pendidikan di era milenial saat ini, dibutuhkan integrasi antara teknologi informasi dan komunikasi dengan dunia pendidikan. Salah satu metode yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis internet. Media pembelajaran berbasis internet ini banyak digunakan oleh tenaga pendidik akhir-akhir ini. Hal ini didukung oleh munculnya aplikasi-aplikasi pendidikan berbasis game yang dilakukan secara online seperti *Kahoot!*, *Socrative*, *iClikers*, *Edpuzzle*, dan *Quizizz* yang sudah banyak digunakan oleh berbagai pihak. Para tenaga pendidik di bidang akuntansi masih jarang yang bersedia untuk menggunakan inovasi pembelajaran berbasis internet dan lebih memilih untuk menggunakan metode-metode tradisional.

Umumnya, siswa menganggap mata pelajaran akuntansi sebagai pembelajaran yang penuh dengan angka-angka yang rumit, sehingga dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Kondisi ini

seharusnya mendorong para guru khususnya guru mata pelajaran akuntansi untuk melakukan inovasi dan variasi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga diharapkan persepsi siswa terhadap mata pelajaran akuntansi yang selama ini masih kurang baik bisa berubah. Diantara inovasi dan variasi metode pembelajaran akuntansi yang menarik dan menyenangkan adalah dengan menggunakan aplikasi pengerjaan soal-soal dalam bentuk permainan. *Quizizz* merupakan satu diantara banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah melakukan penyelidikan tentang variasi penggunaan *Quizizz* dengan cara dan metode yang berbeda-beda. Penelitian-penelitian tersebut telah membuktikan adanya manfaat dari penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran di kelas akuntansi memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa siswa lebih senang jika *Quizizz* digunakan selama pembelajaran di kelas secara berkala. Menggunakan *Quizizz* memberikan dampak yang lebih baik pada kelas yang menggunakan secara berkala dibandingkan dengan kelas yang hanya sekali menggunakan *Quizizz*.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Dalam penelitian Fang Zhao (2019), yang berjudul *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer in The Classroom*, yang dimuat dalam *Internasional Journal of Higher Education*, 8(1). Hasil penelitian ini

adalah dengan menggunakan *Quizizz* dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, selain itu siswa yang menggunakan *Quizizz* memberikan skor evaluasi yang lebih tinggi dan *Quizizz* memberikan dampak positif pada keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa di kelas akuntansi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Suo Yan Me,dkk dalam *European Journal Of Social Sciences Education and Reserach* yang berjudul *Implementing Quizizz as Game Based Learning In The Arabic Classroom* menyimpulkan bahwa menggunakan *Quizizz* selama kelas Bahasa Arab sangat penting dterapkan di UPSI atau lembaga lain sebagai alat pengajaran untuk membuat siswa lebih menarik dan lebih fokus pada kelas dibuktikan dengan lebih dari 54% siswa sangat setuju bahwa mereka memahami kelas atau materi dengan bermain *Game Quizizz*, lebih dari 57% siswa menyukai kelas bahasa Arab karena bermain *Game Quizizz* selama pembelajaran dan lebih 50% siswa merasakan *Game Quizizz* membantu mereka meningkatkan keterampilan bahasa Arabnya.
3. Dalam penelitian Leony Sanga L.P. dalam JDP yang berjudul Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah Kimia Fisika I sebesar 0,45 dengan interpretasi peningkatan sedang. Indikator ketelitian mengaalami peningkatan 0,53 dan indikator pemahaman mengalami peningkatan paling rendah 0,36. Sehingga evaluasi pembelajaran dengan

menggunakan *Quizizz* membantu meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Setiawan dalam Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 yang berjudul Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020 menyimpulkan bahwa implementasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika antara *pretest* dan *posttest* dengan berbantu metode eliminasi dan determinan pada materi sistem persamaan linear tiga variabel.
5. Dalam penelitian Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri dalam Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan yang berjudul Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN PONOROGO, 13(1). Hasil penelitian ini adalah ditemukan bukti bahwa secara umum penggunaan *Quizizz* memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi bank syariah. Selain itu *Quizizz* juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat mahasiswa lebih aktif dalam belajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni – Agustus 2020 dengan metode penelitian tinjauan pustaka (*Library Research*) yang berlokasi di perpustakaan / ruang baca dan referensi *online*.

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

No	Proses penelitian	Bulan / minggu																							
		Februari				Maret				April				Juli				Agustus				September			
		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	Pengajuan judul	■	■	■	■																				
2	Pengesahan judul				■																				
3	Analisis				■																				
4	Penyusunan proposal					■	■	■	■																
5	Bimbingan proposal									■	■	■	■												
6	Seminar proposal												■												
7	Library research													■	■	■	■								
8	Penyusunan skripsi																	■	■	■	■				
9	Analisis hasil dan pembimbingan																					■	■	■	■
10	Sidang meja hijau																								■

B. Sumber Data & Data Penelitian

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah manusia dan selain manusia. Pengambilan sumber data diambil secara *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Menurut Sugiyono (2010) menyatakan bahwa, *purposive sampling* merupakan teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. Adapun sumber data sementara pada penelitian ini, yang peneliti pilih adalah sebagai berikut:

1. Jurnal Fang Zhao (2019). *Using Quizizz To Integrate Fun Multiplayer Activity In The Accounting Classroom. International Journal of Higher Education. Vol.8 No.1 Hal.37- 43. ISSN : 1927-6044.*
2. Jurnal Suo Yan Me (2018). *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. European Journal of Social Sciences Education and Research. Vol.5 No. 1. ISSN : 2312-8429.*
3. Jurnal Leony Sanga L.P (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP. Vol. 12 No. 1: Hal. 29-39.
4. Jurnal Agung Setiawan, dkk (2019). Implementasi Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA NEGERI 15 SEMARANG Tahun Pelajaran 2019/2020. Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019. Hal.167-173. ISBN : 2685-5852.

5. Jurnal Muhtadin Amri (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN PONOROGO. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Vol. 13 No. 1. Hal 128-138. ISSN : 2620-6390.
6. Jurnal Ramadhan Prasetya Wibawa, dkk (2019). *Smartphone-Based Application "quizizz" as a Learning Media*. *Dinamika Pendidikan*. Vol. 4 No. 2. Hal. 244-253. ISSN : 2502-5074.
7. Jurnal Rahmania Rahman, dkk (2020). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Vol. 4 No. 3. ISSN : 2656-6753.
8. Jurnal Lasia Agustina, dkk (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*. *Porsiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*.
9. Jurnal Sugian Noor (2020). Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*. Vol. 6 No. 1. Hal. 1-7. ISSN : 2443-3608.
10. Jurnal Sri Mulyati, dkk (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 3 No. 1. ISSN : 2620-8067.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian Kualitatif menurut Sugiyono (2018) terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data pada penelitian kualitatif, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan ketiganya atau triangulasi. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data, dimana peneliti mencatat hasil informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Observasi melibatkan dua komponen yaitu si pelaku observasi atau *observer*, dan obyek yang diobservasi atau *observe* (Gulo, 2004 : 116). Peneliti akan menggunakan observasi non partisipan, yaitu peneliti hanya mengamati secara langsung keadaan objek, tetapi peneliti tidak aktif dan ikut terlibat langsung.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis (Arikunto, 2002 : 135). Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen pendukung data-data penelitian yang dibutuhkan.

D. Teknik Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dengan lebih banyak bersifat uraian dari hasil wawancara dan studi dokumentasi. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif.

Menurut Patton dalam (Moleong, 2001:103), analisis data adalah “proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar”. Definisi tersebut memberikan gambaran tentang betapa pentingnya kedudukan analisis data dilihat dari segi tujuan penelitian. Prinsip pokok penelitian kualitatif adalah menemukan teori dari data.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Burhan Bungin (2003:70), yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan studi dokumentasi.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan.

3. Display Data (*Data Display*)

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan

tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif. Penyajiannya juga dapat berbentuk matrik, diagram, tabel dan bagan.

4. Verifikasi dan Penegasan Kesimpulan (*Conclusion Drawing and Verification*)

Merupakan kegiatan akhir dari analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Simpulan dalam penulisan kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan.

Antara display data dan penarikan kesimpulan terdapat aktivitas analisis data yang ada. Dalam pengertian ini analisis data kualitatif merupakan upaya berlanjut, berulang dan terus-menerus. Masalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/ verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang terkait.

Selanjutnya data yang telah dianalisis, dijelaskan dan dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendiskripsikan fakta yang ada di lapangan, pemaknaan atau untuk menjawab pertanyaan penelitian yang kemudian diambil intisarinnya saja.

Berdasarkan keterangan di atas, maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat dari lapangan dan dokumen pribadi,

dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya melalui metode observasi yang didukung dengan studi dokumentasi.

E. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan kriteria kredibilitas. Untuk mendapatkan data yang relevan, maka peneliti melakukan pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan cara :

1. Pengamatan secara seksama

Pengamatan secara seksama ini dilakukan terus menerus dengan memperoleh gambaran nyata tentang penggunaan dari media pembelajaran berbasis (*Quizizz*).

2. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, pengumpulan data dan waktu.

Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk pengecekan data tentang keabsahannya, membandingkan hasil observasi awal dengan isi suatu dokumen dengan memanfaatkan berbagai sumber data informasi sebagai bahan pertimbangan.

3. Mengadakan Membercheck

Membercheck dimaksudkan untuk memeriksa keabsahan data. Membercheck dilakukan setiap akhir kegiatan. Dalam hal ini, peneliti

berusaha mengulang kembali garis besar hasil dokumentasi berdasarkan catatan yang dilakukan peneliti agar informasi yang diperoleh dapat digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud oleh sumber data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*)

Pergeseran media pembelajaran konvensional menuju pada media pembelajaran yang lebih modern menjadi suatu keharusan yang dilakukan oleh dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi. Media pembelajaran berbasis internet merupakan contoh dari pemanfaatan teknologi dan komunikasi sebagai sarana baru bagi guru dan peserta didik dalam mempermudah proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang di harapkan. Salah satu media pembelajaran berbasis internet yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah “*Quizizz*”.

Quizizz merupakan aplikasi pembuat kuis yang dapat diunduh melalui *playstore* ataupun *appstore* secara gratis. *Quizizz* disajikan dalam bentuk sebuah *game* atau permainan yang menyenangkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang merangsang gairah peserta didik untuk belajar karena *Quizizz* dirancang dalam sebuah konsep “permainan kuis” yang mendorong peserta didik untuk dapat berkompetisi secara sehat

dalam mendapatkan hasil terbaik sebagai juara pertama dalam permainan ini sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Quizizz memiliki beberapa kelebihan yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan evaluasi diantaranya :

1. *Quizizz* memberikan data dan statistik tentang kinerja dari setiap siswa
2. Melalui fitur Papan Peringkat guru dapat mengetahui siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan terendah
3. *Quizizz* tidak hanya bisa dikerjakan dikelas saja atau saat pata pelajaran sedang berlangsung, tetapi bisa dimana saja dan kapan saja
4. Pada saat pembuatan soal kuis guru dapat mengatur waktu setiap soal sesuai dengan tingkat kesukaran soal
5. Guru dapat mengacak soal kuis sehingga tampilan kuis tidak sama pada satu siswa dengan siswa lainnya
6. *Quizizz* tidak hanya menilai jumlah soal yang benar saja tetapi kecepatan menjawab juga dapat menambah point
7. *Quizizz* dapat digunakan oleh guru untuk tempat penyimpanan bank soal.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis 10 jurnal tentang Media Pembelajaran berbasis Internet *Quizizz*. Analisis 10 jurnal ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana analisis media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) dalam pembelajaran akuntansi, maka data yang

akan disajikan berupa data primer yang bersumber dari jurnal atau artikel karya ilmiah lainnya.

Peneliti juga melakukan analisis data sebelum peneliti memasuki lapangan untuk menentukan fokus penelitian. Namun, fokus penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan terus berkembang setelah peneliti masuk atau selama dilapangan. Dengan adanya diperoleh dari analisis data ini maka peneliti menemukan fokus penelitian yang akan peneliti lakukan ialah dengan menganalisis media pembelajaran berbasis internet *Quizizz* dalam pembelajaran akuntansi. Obsevasi yang cocok dan sesuai dengan fokus penelitian ini ialah peneliti mencoba melihat atau mengobservasi di salah satu sekolah menengah kejuruan akuntansi yaitu SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura. Dari observasi yang sudah peneliti lakukan di SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura, peneliti melihat bahwa aktivitas dalam proses pembelajaran siswa berbeda – beda. Beberapa siswanya cukup aktif dan beberapa siswa lainnya kurang aktif dalam belajar seperti mengobrol dengan teman sebangku, mengantuk dan mengerjakan tugas pelajaran lainnya serta tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran akuntansi. Akuntansi merupakan pembelajaran yang tergolong sulit jika siswa tidak memperhatikan pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang menurun. Hal ini juga terjadi karena beberapa faktor penyebab lainnya seperti kurangnya perhatian guru dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dan tidak memvariasikan materi dengan memanfaatkan media pembelajaran

lainnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru harus memanfaatkan media pembelajaran yang ada agar siswa merasa lebih tertarik untuk memahami pembelajaran akuntansi. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran akuntansi ialah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*).

Peneliti juga sudah menganalisis manfaat menggunakan media pembelajaran *Quizizz* ini dari 10 jurnal yang berhubungan dengan media pembelajaran *Quizizz*. Salah satu hasil penelitian yang telah dilakukan ialah oleh Muhtadin Amri, dkk yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan dampak positif dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi bank syariah. *Quizizz* merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan penguasaan materi, serta menambah motivasi dan keaktifan mahasiswa dalam mempelajari akuntansi konsolidasi bank syariah. Dengan menggunakan *Quizizz* maka dapat memungkinkan mahasiswa untuk mengakses sendiri materi yang akan dipelajari sebelum memulai pembelajaran tatap muka. Sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran akuntansi.

3. Hasil Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data yang dilakukan ialah dengan mendeskripsikan seluruh data yang digunakan yaitu 10 jurnal yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis internet *Quizizz*. Analisis

data ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis media pembelajaran berbasis internet *Quizizz* dalam pembelajaran akuntansi. Adapun hasil analisis data dalam penelitian ini dapat dilihat pada lembar rekaman pengamatan dibawah ini :

Tabel 4.1
Lembar Rekaman Pengamatan Penelitian tentang Media
Pemelajaran Berbasis Internet *Quizizz*

Instrumen Pertanyaan	Judul Jurnal / Artikel Penelitian	Penulis / Peneliti	Data / Informasi
Bagaimana analisis media pembelajaran berbasis internet (<i>Quizizz</i>) dalam pembelajaran akuntansi ?	<i>Using Quizizz To Integrate Fun Multiplayer Activity In The Accounting Classroom</i>	Fang Zhao	Penelitian yang dilakukan Fang Zhao ini mengatakan bahwa dengan menggunakan <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, selain itu siswa yang menggunakan <i>Quizizz</i> memberikan skor evaluasi yang lebih tinggi dan <i>Quizizz</i> memberikan dampak positif pada keterlibatan siswa dan hasil belajar siswa di kelas akuntansi. Hal ini didukung oleh Boulden et al. (2017) yang menyatakan bahwa, siswa lebih fokus dan memperhatikan kuis ketika menggunakan <i>Quizizz</i> serta tingkat respons latihan di kelas menggunakan <i>Quizizz</i> menjadi lebih tinggi.
	<i>Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. European Journal</i>	Suo Yan Mei, Suo Yan Ju, dan Zalika Adam	Penelitian yang dilakukan Suo Yan Mei, dkk menyatakan bahwa menggunakan <i>Quizizz</i> selama kelas Bahasa Arab sangat penting diterapkan

	<p><i>of Social Sciences Education and Research</i></p>		<p>di UPSI atau lembaga lain sebagai alat pengajaran untuk membuat siswa lebih menarik dan lebih fokus pada kelas dibuktikan dengan lebih dari 54% siswa sangat setuju bahwa mereka memahami kelas atau materi dengan bermain <i>Game Quizizz</i>, lebih dari 57% siswa menyukai kelas bahasa Arab karena bermain <i>Game Quizizz</i> selama pembelajaran dan lebih 50% siswa merasakan <i>Game Quizizz</i> membantu mereka meningkatkan keterampilan bahasa Arabnya. Hal ini didukung oleh Glandon dan Ulrich (2005) yang menyatakan bahwa, salah satu keuntungan menggunakan game sebagai strategi pengajaran adalah bahwa siswa memiliki peluang untuk umpan balik langsung melalui diskusi dan jawaban yang benar dari pemikiran mereka.</p>
	<p>Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran <i>Quizizz</i> Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I</p>	<p>Leony Sanga Lamsari Purba</p>	<p>Dalam penelitian yang dilakukan oleh Leony Sanga Lamsari Purba mengatakan bahwa terjadi peningkatan pada konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran <i>Quizizz</i> pada mata kuliah Kimia Fisika I sebesar 0,45 dengan interpretasi peningkatan sedang.</p>

			<p>Indikator ketelitian mengalami peningkatan 0,53 dan indikator pemahaman mengalami peningkatan paling rendah 0,36. Sehingga evaluasi pembelajaran dengan menggunakan <i>Quizizz</i> membantu meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa. Hal ini juga didukung oleh Darmaningrat (2018) yang menyatakan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi digital <i>learning</i> siswa memiliki kemudahan dalam mengakses sumber belajar yang interaktif dan menyenangkan.</p>
	<p>Implementasi Media Game <i>Quizizz</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA NEGERI 15 SEMARANG Tahun Pelajaran 2019/2020</p>	<p>Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih</p>	<p>Dalam penelitian yang dilakukan Sgung Setiawan, dkk menyatakan bahwa implementasi <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan hasil belajar Matematika antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dengan berbantu metode eliminasi dan determinan pada materi sistem persamaan linear tiga variabel. Hal ini didukung oleh Suo Yan Me, dkk (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran kelas bahasa arab dapat membuat siswa lebih tertarik dan lebih fokus dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan keterampilan siswa.</p>

	<p>Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan <i>Quizizz</i> dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN PONOROGO</p>	<p>Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri</p>	<p>Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhtadin Amri, dkk menyatakan bahwa secara umum penggunaan <i>Quizizz</i> memberikan dampak positif dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi bank syariah . selain itu <i>Quizizz</i> juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat mahasiswa lebih aktif dalam belajar. Hal ini juga didukung oleh Leony Sanga L.P. (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan <i>Quizizz</i> secara berkala dapat memberikan pengaruh positif terhadap mahasiswa dibandingkan dengan kelas yang hanya sekali menggunakan <i>Quizizz</i>.</p>
	<p><i>Smartphone-Based Application "quizizz" as a Learning Media</i></p>	<p>Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, dan Bayu Aji Pangestu</p>	<p>Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan Prasetya Wibawa, dkk menyatakan bahwa penggunaan <i>smartphone</i> berbasis aplikasi "<i>Quizizz</i>" sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa antusias dalam berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat fokus dan memaksimalkan penggunaan <i>smartphone</i> sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini di dukung oleh Wulansari (2019) menyatakan</p>

			<p>bahwa model pembelajaran kooperatif (STAD) yang berbasis <i>Quizizz</i> dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa yang naik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional.</p>
	<p>Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.</p>	<p>Rahmania Rahman, Erric Kendoy, dan Awaluddin Hasrin</p>	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Rahmania Rahman, dkk menyatakan bahwa penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> memiliki peran yang positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji korelasi dan uji gain ternormalisasi hasil koefisien korelasi yaitu 56,25% dan sisanya sebesar 44,75 dipengaruhi oleh variable lain.</p>
	<p>Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online <i>Quizizz</i></p>	<p>Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana</p>	<p>Penelitian yang dilakukan Lasia Agustina, dkk menyatakan bahwa penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> yang mudah dan hasil yang capet dalam proses penilaiannya menjadikan <i>Quizizz</i> layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar. Guru yang mengajar pasti memiliki bank soal. Sehingga aplikasi ini</p>

			dapat digunakan sebagai sarana penyimpanan soal dan untuk kemudian dianalisis soal tersebut sehingga mampu menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta tingkat kesukaran yang baik. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
	Penggunaan <i>Quizizz</i> dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin.	Sugian Noor	Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sugian Noor menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang sebelumnya rata-rata dalam pembelajaran 71,64 menjadi 77,92 terjadi peningkatan prosentase ketuntasan sebesar 20%. Hasil belajar terjadi peningkatan karena penilaian dengan menggunakan <i>Quizizz</i> sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi akan materi pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> siswa tetap dapat belajar dengan santai namun tetap smart. Dengan prinsip kecerdikan dalam pengisian maka diyakini siswa akan menimbulkan sikap ulet dalam belajar.
	Pembelajaran Matematika Melalui Media <i>Game Quizizz</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2	Sri Mulyati dan Haniv Evendi	Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati, dkk menyatakan bahwa penggunaan <i>Quizizz</i> yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini

	Bojonegara.		layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. <i>Quizizz</i> dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis internet untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang pada siklus I sebesar 63% dan naik menjadi 78% pada siklus II.
--	-------------	--	--

Dari lembar rekaman pengamatan diatas, maka peneliti dapat memperoleh hasil analisis tentang media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) dalam pembelajaran akuntansi. Hasil – hasil penelitian diatas yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* layak digunakan sebagai media pembelajaran apapun khususnya akuntansi. Media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) ini memiliki kelebihan dibanding jenis media pembelajaran berbasis internet lainnya yang dapat menambah pemahaman siswa dalam belajar serta menambah minat siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Mata pelajaran akuntansi juga merupakan kategori pelajaran yang cukup sulit bagi siswa yang tidak fokus dalam memperhatikan pelajaran. Bahkan pelajaran tersebut akan semakin terasa sulit dipahami jika tidak dibantu dengan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi akuntansi. Maka, dengan adanya hal ini guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis

internet (*Quizizz*) ini untuk mempermudah proses pembelajaran antara siswa dan guru dalam memahami pembelajaran akuntansi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Manfaat Media Pembelajaran berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi

Pembelajaran akuntansi adalah proses pembelajaran atau rangkaian kejadian yang sistem pengerjaannya diawali dengan mencatat, mengelompokkan, menyajikan data serta mencatat transaksi yang berhubungan dengan keuangan sehingga informasi tersebut dapat digunakan dan menjadi bahan untuk pengembalian keputusan. Menurut Depdiknas (2003:6), akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan. Pembelajaran akuntansi ini juga menjadi suatu bekal siswa dalam memahami dan menerapkan konsep dasar, prinsip dan prosedur akuntansi yang benar dan baik untuk kepentingan melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi ataupun terjun ke masyarakat sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa. Dengan hal ini maka guru juga dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media yang cocok yaitu media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*). Media pembelajaran ini juga sudah diuji manfaat penggunaannya oleh peneliti – peneliti sebelumnya dan memberikan hasil yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tentang media

pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) maka peneliti dapat menyimpulkan manfaat penggunaan media pembelajaran ini antara lain sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Quizizz* dapat menjadi alternatif siswa dalam menghemat waktu dan biaya karena *Quizizz* dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
2. Mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dikarenakan media *Quizizz* didukung oleh berbagai fitur – fitur yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran tersebut bahkan media ini dapat melampirkan foto, audio, avatar, meme dan tema.
3. Siswa menjadi lebih aktif dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru karena dapat diakses langsung oleh setiap siswa sehingga tidak ada kemungkinan siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran.
4. Aktivitas belajar siswa juga meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* ini, karena guru dapat mengontrol langsung seluruh siswanya baik dalam bentuk grup ataupun individu.
5. Guru yang berhalangan hadir kesekolah tetap bisa mengontrol aktivitas belajar siswa dengan memberikan materi ajar atau diskusi di dalamnya kemudian guru dapat langsung mengadakan latihan dan mengevaluasi hasil latihan siswa melalui data statistik yang ada pada fitur *Quizizz* sehingga guru tidak perlu khawatir untuk ketinggalan materi ajarnya, hal ini juga berlaku untuk siswa yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

6. Dengan mengakses sendiri maka siswa yang belajar dengan *Quizizz* juga dapat meningkatkan hasil belajarnya karena saat mengerjakan latihan secara bersamaan siswa dapat melihat hasil latihannya serta peringkat yang siswa dapat kan pada fitur papan peringkat sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan temannya di latihan berikutnya.

2. Penggunaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz*

Media pembelajaran berbasis internet *Quizizz* ini merupakan media pembelajaran yang dapat diakses manual oleh siswa dan guru melalui laman <https://quizizz.com> bahkan aplikasinya dapat diunduh melalui *playstore* dan *appstore* dan dapat digunakan pada *handphone*, komputer, laptop ataupun tablet. Media pembelajaran ini dapat diakses sesuai dengan kriteria masing-masing, yaitu kriteria untuk *Login* sebagai Guru atau kriteria dengan *Login* sebagai Siswa. Pada laman yang sudah disediakan maka akan muncul pilihan apakah ingin masuk sebagai guru atau murid. Jika seorang murid ingin memasuki kelas online yang sudah dipersiapkan guru sebelumnya maka siswa akan diarahkan untuk menerapkan kode akses yang sudah diberikan guru sebelumnya. Media pembelajaran ini sangat membantu dan bermanfaat bagi siswa ataupun guru karena dapat diakses dan digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa keterbatasan waktu selama masih tersedia internet sehingga siswa tidak perlu khawatir dan ketinggalan pembelajaran yang diberikan guru. Media pembelajaran ini juga sangat mudah untuk digunakan karena memiliki fitur - fitur menarik untuk siswa sehingga siswa tidak kesulitan

dalam menggunakannya. Berdasarkan hal ini maka menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) layak digunakan dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa khususnya dalam pembelajaran akuntansi.

C. Perbandingan *Quizizz* dengan Media Pembelajaran lain

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai kondisi dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga guru perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh siswa. Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran antara lain *Quizizz*, Kahoot! dan Socrative. Namun, dalam penelitian ini peneliti cenderung lebih menyarankan guru untuk menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dikarenakan cenderung lebih mudah digunakan dan memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap.

Berikut tabel perbandingan media pembelajaran antara *Quizizz* dengan Kahoot! dan Socrative.

Tabel 4.2
Perbandingan *Quizizz*, dengan Kahoot! dan Socrative

Faktor Pemanding	<i>Quizizz</i>	Kahoot!	Socrative
Memerlukan akun untuk mengelola kuis / permainan	Tidak	Ya	Ya
Memerlukan akun untuk membuat dan menyimpan kuis / permainan	Ya	Ya	Ya
<i>Question</i> dan <i>Answer</i> muncul di satu layar	Ya	Tidak	Ya
Menu lebih dari satu jawaban benar	Ya	Ya	Ya
Kuis / permainan dapat disertakan dengan gambar	Ya	Ya	Ya

Pengaturan waktu saat mengerjakan kuis	Mulai dari 5 detik – 15 menit	Mulai dari 5-120 detik	Tidak ada pengaturan waktu
Kompetitif	Ya	Ya	Ya
Memiliki fitur papan peringatan	Tersedia untuk semua peserta kuis	Tersedia untuk lima besar	Tidak
Dapat mengajukan pertanyaan dengan jawaban singkat dan panjang	Ya	Tidak	Ya
Dapat mencari kuis/permainan yang dibuat oleh orang lain	Ya	Ya	Tidak, tetapi dapat impor kuis menggunakan file excel
Dapat mengacak pertanyaan dan jawaban	Ya	Ya	Ya
Umpan balik jawaban	Dapat mengatur untuk menampilkan jawaban benar atau tidak, dan menggunakan meme	Jawaban yang benar diberikan	Dapat diatur dan guru dapat menulis umpan balik yang unik untuk setiap pertanyaan
Laporan hasil kuis	Dapat diunduh atau dilihat secara online	Dapat diunduh	Dapat diunduh atau dilihat secara online
Dapat digunakan pada aplikasi iOS dan Android	Ya	Ya	Ya
Memiliki akun gratis	Ya	Ya	Ya
Menyediakan menu HELP	Ya	Ya	Ya

Dari tabel perbandingan diatas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat diterima dan disenangi siswa karena memiliki fitur yang lengkap dan kemudahan dalam penggunaannya sehingga membantu siswa dalam proses pembelajaran dan pengerjaan kuis. Oleh sebab itu peneliti cenderung lebih menyarankan guru untuk menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar baik secara offline maupun online.

D. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan peneliti saat melakukan penelitian ini yaitu :

1. Peneliti mendapat kesulitan dalam mencari referensi yang berhubungan atau sesuai dengan Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi
2. Peneliti tidak dapat melakukan analisis media pembelajaran *Quizizz* secara langsung kepada siswa dan sekolah sekolah lainnya dikarenakan sedang berlangsungnya pandemi Covid-19
3. Peneliti tidak dapat menguji secara langsung dengan siswa untuk menggunakan media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) khususnya dalam pembelajaran akuntansi
4. Peneliti juga kesulitan saat mengumpulkan data data dikarenakan masa Covid-19 ini, sehingga beberapa keperluan dalam menjalankan penelitian ini dijalankan secara online.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dari hasil penelitian, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran berbasis Internet (*Quizizz*) ini sangat bermanfaat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran *Quizizz* ini sangat baik digunakan dibandingkan media pembelajaran konvensional yang biasa digunakan. Bahkan media *Quizizz* ini memiliki kelebihan lain dibandingkan dengan media berbasis internet lainnya, dikarenakan media ini didukung dengan adanya berbagai fitur – fitur menarik dan adanya fasilitas untuk mengecek hasil belajar siswa dan melihat aktivitas belajar siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan. Media pembelajaran *Quizizz* ini sangat cocok digunakan disemua mata pelajaran khususnya dalam pembelajaran akuntansi, dikarenakan dengan memanfaatkan media pembelajaran ini maka pembelajaran akuntansi akan semakin mudah untuk dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran ini akan memberikan dampak bagi siswa karena media ini juga dapat menambah minat, motivasi, daya saing serta pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran khususnya pembelajaran akuntansi. Media pembelajaran *Quizizz* ini dapat diakses secara langsung oleh masing-masing siswa yang akan membuat siswa lebih aktif dalam memahami pembelajaran, serta guru tidak perlu khawatir jika

siswanya tidak menerima materi pembelajaran dikarenakan siswa secara mandiri menjalankan media *Quizizz* ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang dilakukan peneliti, maka peneliti memiliki beberapa saran yaitu :

1. Disarankan untuk guru agar menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) ini saat proses pembelajaran berlangsung maupun diluar pembelajaran. Media ini juga sangat cocok digunakan pada saat Pandemi Covid-19 seperti sekarang ini untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran jarak jauh atau *daring* sehingga mempermudah proses pembelajaran antara guru dan siswa. Media ini juga dapat digunakan guru dalam melaksanakan penilaian dalam pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk UTS dan UAS oleh siswa meskipun tidak hadir ke sekolah seperti sekarang ini.
2. Disaranan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan menerapkan secara langsung penggunaan media pembelajaran *Quizizz* ini untuk mendukung guru dan siswa selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Supriyanto. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Allan. (2005). *Pengertian Internet Dan Asal Usul Dari Kata Internet*. Surabaya: Penerbit Indah.
- Amornchewin, Ratchadaporn. (2018). “*The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students’ Learning Engagement*”. *Indonesian Journal Of Informatics Education*. Vol.2, issue 2, pp 85-90.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. (2002). *e-Education. Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Burhan Bugin. (2003). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bride, Mac. (2001). *Internet*, (diterjemahkan oleh : Sugeng Panut). Jakarta: Kesaint Blanc.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Endang Sadbudhy Rahayu & I Made Nuryata. (2010). *Pembelajaran Masa Kini*. Jakarta: Sekarmita.
- F. Zhao. (2019). *Using Quizizz To Integrate Fun Multiplayer Activity In The Accounting Classroom*. *International Journal of Higher Education*. Vol.8 No.1 Hal.37- 43. ISSN : 1927-6044.
- Gulo, W. (2004). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Haris, Abdul dan Jihad, Asep. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hujar AH.Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Juarsih,Cicih dan Dirman. (2014). *Kegiatan pembelajaran yang Mendidik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.Kencana.

- Lasia Agustina, dkk. (2019). *Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*. Porsiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019.
- Mangkoespoetra, Arif. (2004). *Memberdayakan MGMP Sebuah Keniscayaan*. Artikel. <http://www.artikel.us/art05-14.html>. Diakses tanggal 13 Maret 2010.
- Me, Suo Y. (2018). *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. *European Journal of Social Sciences Education and Research*. Vol.5 No. 1. ISSN : 2312-8429.
- Moleong Lexy J. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Muhtadin Amri. (2020). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN PONOROGO*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Vol. 13 No. 1. Hal 128-138. ISSN : 2620-6390.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknoplgi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nenti Cahyani. (2013). *Pengertian Akuntansi dari Beberapa Para Ahli*. <http://pengertianakuntansimenurut10paraahli.blogspot.com> diakses tanggal 31 oktobel 2013 pukul 17.32 wib.
- Oemar Hamalik.(2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Purba, L. S. L. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. *JDP*. Vol. 12 No. 1: Hal. 29-39.
- Rahmania Rahman, dkk. (2020). *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Vol. 4 No. 3. ISSN : 2656-6753.
- Rusman. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sastrinawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublis.
- Setiawan, Agung, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih. (2019). *Implementasi Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA NEGERI 15*

SEMARANG Tahun Pelajaran 2019/2020. Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019. Hal.167-173. ISBN : 2685-5852.

Sri Mulyati, dkk. (2020). *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 3 No. 1. ISSN : 2620-8067.*

Sugian Noor. (2020). *Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. Jurnal Pendidikan Hayati. Vol. 6 No. 1. Hal. 1-7. ISSN : 2443-3608.*

Sugiyono.(2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND.* Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Penerbit CV Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Wibawa, Ramadhan Prasetya, dkk.(2019). *Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media.* Dinamika Pendidikan. Vol. 4 No. 2. Hal. 244-253. ISSN : 2502-5074.

Yamin, Martinis. (2013). *Paradigma Baru Pembelajaran.* Jakarta: Referensi.

Zaki Baridwan. (2008). *Intermediet Accounting.* Yogyakarta: BPF.

LAMPIRAN

Lampiran 1

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi :**

Nama Lengkap : Fitri Kartika Sari
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat, Tanggal Lahir : Siyam, 09 Februari 1998
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. Mangan I No. 113 G Link.
 VIII. Mabar. Kecamatan Medan
 Deli. Sumatera Utara
 No.Telp : 0821 - 6301 - 2111
 E-Mail : fitkartka@gmail.com

Nama Orang Tua :

Nama Ayah : Rusli
 Nama Ibu : Erlinawati
 Alamat : Jl. Mangan I No. 113 G Link.
 VIII. Mabar. Kecamatan Medan
 Deli. Sumatera Utara

Pendidikan Formal :

2004 - 2010 : SD Swasta Bahagia Medan Deli
 2010 - 2013 : SMP Negeri 42 Medan
 2013 - 2016 : SMK Swasta Laksamana Martadinata
 2016 - 2020 : Tercatat Sebagai Mahasiswi pada
 Fakultas Keguruan dan Ilmu
 Pendidikan Program Studi
 Pendidikan Akuntansi Universitas
 Muhammadiyah Sumatera Utara

Lampiran 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

Form : K - 1

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

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Fitri Kartika Sari
NPM : 1602070002
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,48

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Internet (<i>Quizizz</i>) pada Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2019/2020	
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2019/2020	
	Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Jurnal Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2019/2020	

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

Medan, 20 Februari 2020
Hormat Pemohon,

Fitri Kartika Sari

Keterangan:

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

Lampiran 3



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

Form : K-2

Kepada Yth. Ibu Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Akuntansi
 FKIP UMSU

Assalamualaikum Wr. Wb

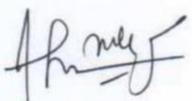
Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitri Kartika Sari
 NPM : 1602070002
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

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

Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) pada siswa kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2019/2020.

Sekaligus saya mengajukan/ menunjuk Bapak/Ibu :

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang M.Si. 

Sebagai dosen pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

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

Medan, 24 Februari 2020
 Hormat Pemohon,

 Fitri Kartika Sari

Keterangan:
 Dibuat rangkap 3 :

- Untuk Dekan/ Fakultas
- Untuk Ketua/ Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : **418** /II.3-AU /UMSU-02/F/2020
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum 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 di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Fitri Kartika Sari
N P M : 1602070002
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) pada siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2019/2020

Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

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

1. Penulis berpedoman 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 daluwarsa tanggal : **24 Februari 2021**

Medan, 30 Jumadil Akhir 1441 H
24 Februari 2020 M

Wassalam
Dekan



Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 5



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Fitri Kartika Sari
 NPM : 1602070002
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) pada Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2019/2020
 Dosen Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
15-04-2020	Perbaiki LBM, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah	
	Tambahkan Materi Akuntansi, Gambar Kerangka Konseptual	
	Perbaiki Prosedur Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data	
20/04/2020	Teori belajar tidak usah dimasukkan	
	Tabel waktu penelitian diisi	
29/04/2020	ACC DISEMINARKAN	

Medan, April 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan
Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Lampiran 6



**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 Rabu Tanggal 09 Mei 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : FITRI KARTIKA SARI
NPM : 1602070002
Judul Proposal : Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) Pada Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2019/2020

Disetujui/tidak disetujui*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Judul sebaiknya diubah karena tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian dengan judul ini disaat pandemi. Diskusikan judul dengan pembimbing untuk diarahkan ke penelitian deskriptif (kajian literatur/pustaka). Disarankan untuk menggunakan pendekatan kualitatif.
Bab I	- Tujuan penelitian harus konsisten dengan rumusan masalah
Bab II	- Teori <i>Quizizz</i> harus ada bukunya - Materi akuntansi dasar semester 2 diganti menjadi semester 1
Bab III	- Jenis penelitian kuantitatif diganti menjadi penelitian kualitatif - Instrumen penelitian harus divalidasi
Lainnya	Referensi kutipan harus dibuat semua dalam daftar putaka
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [<input checked="" type="checkbox"/>] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 09 Mei 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Pembahas

Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si

Lampiran 7



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 : Fitri Kartika Sari
 N P M : 1602070002
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

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

“Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) pada Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2019/2020”

Menjadi :

“Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi”

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

Menyetujui :
 Dosen Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Medan, 15 Mei 2020
 Hormat Pemohon

Fitri Kartika Sari

Diketahui Oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampian 8



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

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 : Fitri Kartika Sari
 NPM : 1602070002
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Sabtu
 Tanggal : 09 Mei 2020

Dengan Judul Proposal :

"Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi"

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 : 06 Juni 2020

Wassalam
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

Dra Ijah Mulyani Sihotang.,M.Si

Lampiran 9



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

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Sabtu Tanggal 09 Mei 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : Fitri Kartika Sari
 NPM : 1602070002
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet
 (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi

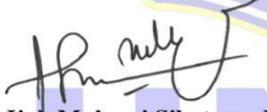
Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 21 Agustus 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris


 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)


 (Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

Pembahas


 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)


 (Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si)

Lampiran 10



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://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1092/II.3/UMSU-02/F2020
Lamp. : --
Hal : **Mohon Izin Riset**

Medan, 18 Dzulqad'idah 1441 H
13 Juli 2020 M

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 :

N a m a : **Fitri Kartika Sari**
NPM : 1602070002
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi.

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 :
- Peninggal

Lampiran 11



**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: ~~1579~~/KET/II.9-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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

Nama : Fitri Kartika Sari
NPM : 1602070002
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

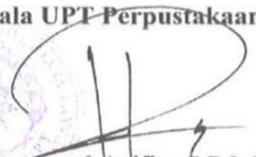
adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

"Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi "

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 15 Muharram 1442 H
03 September 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,


Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 12



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 SKRIPSI

Nama : Fitri Kartika Sari
 NPM : 1602070002
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (*Quizizz*) dalam Pembelajaran Akuntansi

Dosen Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
7 Juli 2020	Tambahkan sub judul pada bab 2 dengan judul Media Pembelajaran berbasis Internet (<i>Quizizz</i>) dalam Pembelajaran Akuntansi	
9 Juli 2020	Perbaiki bab 3 bedakan antara instrumen penelitian dengan teknik pengumpulan data	
13 Juli 2020	Gunakan teknik analisis data deskriptif	
25 Juli 2020	Sumber data harus dari jurnal yang ada volume, halaman, nama jurnalnya, ISSN dan harus ada didaftar pustaka	
9 Agustus 2020	Dalam bab 3 tidak perlu ada teori lagi	
18 Agustus 2020	ACC SIDANG	

Medan, 18 Agustus 2020

Ketua Program Studi
 Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Lampiran 13



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 ini:

Nama : Fitri Kartika Sari
 NPM : 1602070002
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi”** 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 Muhamamdiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,

Materai 6000



(FITRI KARTIKA SARI)

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya