

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *QUIZZ*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA
KELAS XII PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA
KEMALA BHAYANGKARI MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh :

REGHA NASYA GINESTIRA ANDARA
1802070009



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23,30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

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 Jumat, Tanggal 26 Mei 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Regha Nasya Ginestira Andara
N.P.M : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XII pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan.

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Ist, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si.
2. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.
3. Mariati, S.Pd., M.Ak.

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 ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Regha Nasya Ginestira Andara
N.P.M : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz*
Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas Xii
Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Kemala Bhayangkari Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, Mei 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

Marijati, S.Pd., M.Ak

Diketahui oleh :

Dekan

Dra. Hj. Syamsu Prnita, M.Pd

Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Regha Nasya Ginestira Andara
N.P.M : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XII pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
23-12-2022	Perbaikan isi bab III (metode penelitian)	/
10-01-2023	Perbaikan isi bab III ① penentuan jenis penelitian ② penentuan teknik analisis data ③ penentuan instrumen penelitian Perbaikan lampiran, penelitian, dan daftar pustaka	/
31-01-2023	① perbaikan batasan masalah di tingkat SMA ② perbaikan lampiran teori ③ perbaikan metode penelitian	/
2-2-2023	① menambahkan isi materi penelitian pada bab III	/
13-3-2023	① perbaikan kembali solusi isi bab 4 ② sesuai dengan ketentuan bab III ③ SMA lampiran baru revider dan kelengkapan data bab III	/

Diketahui / Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Medan, 19 Mei 2023
Dosen Pembimbing

(Mayiati, S.Pd., M.Ak)



**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.umhu.ac.id> E-mail: fkp@umhu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Regha Nasya Ginestira Andara
N.P.M : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XII pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
	4) Komunikasi ilmiah lanjutan misal : lampiran I : hasil uji ketidakefektifan — u — II : hasil uji realibilitas dan uji, dst...	
19/5/2023	proses sidang Meja hijau	<i>[Signature]</i>

Diketahui /Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Medan, 19 Mei 2023
Dosen Pembimbing

(Mariati, S.Pd., M.Ak)

ABSTRAK

Regha Nasya Ginestira Andara. 1802070009. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Kelas XII pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan.

Adapun masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah masih kurangnya kemampuan mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akuntansi yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Kurangnya pengetahuan peserta didik tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* yang mempunyai banyak manfaat.

Penelitian ini berlokasi di SMA Kemala Bhayangkari Medan yang beralamat Jl. K.H. Wahid Hasyim No. 1 M, Merdeka, Kecamatan Medan Baru, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa SMA Kamala Bhayangkari Medan yang berjumlah 35 orang. Siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas XII pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Kemala Bhayangkari Medan.

Hasil dengan media pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap siswa di SMA Kemala Bhayangkari Medan menunjukkan mean yang diperoleh adalah 72,29 sedangkan variansi yang diperoleh adalah 88,36. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa yang diajarkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz* lebih tinggi daripada nilai siswa yang diajarkan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

Setelah melihat data diatas peneliti memperoleh kesimpulan bahwa kecenderungan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis *Quizizz* memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada sebelum diajarkan dengan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz*, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Allhamdulillah segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam dan sumber segala ilmu yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik. Sholawat dan salam kehadiran nabi besar Muhammad SAW. Penulis menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berisikan hasil penelitian penulis yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan”.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, walaupun masih jauh dari kesempurnaan segala saran dan kritikan yang membangun dari pembaca dibutuhkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP**, selaku Rektor Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara
2. Ibu **Dra. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara
3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara

4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E., M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
5. Ibu **Mariati S.Pd M.Ak** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan arahan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu **Rini Adilla Ulfah, S.Pd., M.Hum.**, selaku Kepala Sekolah SMA Kemala Bhayangkari Medan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
7. Civitas Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Seluruh staf karyawan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Terima kasih untuk teman seperjuangan yaitu Ririn Handayani dan Nurul Azizah yang sudah dengan sabar memberikan dukungan dan masukan serta selalu menjaga mood dan menjadi moodboster penulis selama pengerjaan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan tepat waktu.
10. Dan semua pihak yang telah berkontribusi, menginspirasi dan memotivasi penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhir kata penulis harapkan semoga kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi para pembaca dan penulis sendiri. Aamiin.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wa barakatuh.

Medan, Mei 2023

Regha Nasya G.A.
NPM.1802070009

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	6
A. KerangkaTeoretis	6
1. Media Pembelajaran.....	6
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
3. Jenis Pembelajaran	12
4. Media Pembelajaran.....	13
5. Pengertian kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi.....	17
6. Tahap Pencatatan	19

B. KerangkaKonseptual	22
C. Hipotesis Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
B. Jenis dan Desain Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel	26
D. Variabel Penelitian	27
E. Instrumen Penelitian	28
F. Uji Validitas	30
G. Uji Reliabilitas	31
H. Uji Normalitas	32
I. Teknik Analisis Data	34
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASILO PENELITIAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan	40
C. Keterbatasan Penelitian	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
A. Kesimpulan	44
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Waktu Penelitian.....	20
Tabel 3.2. Desain Penelitian	21
Tabel 3.3. Sampel Penelitian di SMK Taman Siswa Medan.....	22
Tabel 3.4. Kisi-kisi Soal Objektif Tes (Menentukan Pilihan Berganda)	28
Tabel 3.5. Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi	30
Tabel 4.1. Hasil Perhitungan Uji Validitas Test	36
Tabel 4.2. Hasil Reliabilitas Test.....	37
Tabel 4.3. Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket	38
Tabel 4.4. Hasil Reliabilitas Test.....	38
Tabel 4.5. Uji Kolmogorov-Smirnov.....	39
Tabel 4.6. Nilai Siswa Setelah Menerapkan Media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>	40

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Konseptual	22
Gambar 4.1. Diagram Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Nilai Siswa Setelah Menerapkan Media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>	41

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya adalah untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh tujuan dari pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam pembelajaran khususnya dalam bidang akuntansi, peserta didik dituntut untuk mampu menerapkan dan mengembangkan pengetahuan ke dalam kehidupan nyata. Selain itu peserta didik juga didorong untuk memiliki kreativitas dalam memecahkan masalah dan menemukan segala sesuatu untuk dirinya dan berupaya untuk mewujudkan ide-idenya. Pembelajaran akuntansi diharapkan tidak hanya memberikan kemampuan terhadap peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal saja, tetapi juga untuk melatih agar peserta didik mampu berfikir kritis, logis dan sikap ilmiah lainnya. Berfikir kritis merupakan cara berfikir dimana seorang mengikuti langkah-langkah yang sistematis dan logis. Pikiran yang logis artinya suatu jalan pikiran yang tepat dan jitu sesuai patokan yang disesuaikan dalam logika. Keterampilan berpikir kritis penting untuk dikembangkan karena dapat meningkatkan keterampilan intelektual peserta didik dengan memfasilitasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Kemala Bhayangkari Medan pada tanggal 2 Februari 2022, diperoleh hasil awal bahwa selama observasi pembelajaran peserta didik masih banyak yang kesulitan menerima materi pembelajaran. Permasalahan ini disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa

dalam memahami materi dan juga sistem pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pengajar . Selain itu beberapa peserta didik ada yang tidak membawa buku pelajaran saat kegiatan pembelajaran akuntansi berlangsung. Jika dilihat kemampuan peserta didik dari hasil belajar rata-rata berada dibawah ketentuan kriteria ketuntasan minimum (KKM), nilai mata pelajaran akuntansi yang ditetapkan di SMA Kemala Bhayangkari Medan sebesar 70 . Dari 30 orang jumlah siswa kelas XII SMA Kemala Bhayangkari yang dijadikan objek penelitian, hanya 10 orang (27%) yang mencapai nilai KKM, sedangkan yang tidak mencapai ketentuan nilai KKM sebanyak 20 orang (73%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa yang memahami mata pelajaran Ekonomi masih sangat rendah.

Salah satu cara dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dengan aplikasi *Quizizz* ini dapat membantu siswa mengerjakan soal Ekonomi lebih mudah. Bahkan aplikasi *Quizizz* ini bisa membuat peserta didik lebih terpacu untuk menjawab soal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz*(Noor S, 2010). Media pembelajaran berbasis *Quizizz* adalah salah satu alternatif mudah bagi tenaga pendidik, agar bisa membuat soal-soal sekaligus kunci jawaban serta dalam materi pembelajaran semua bidang termasuk Ekonomi. Dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz*, selain untuk menjawab pertanyaan peserta didik juga disajikan semacam permainan. Dalam menggunakan permainannya, tenaga pendidik membuat materi dalam bentuk permainan dan ketika peserta didik menjawab

materi dari permainan tersebut, maka antara siswa tidak ada jawaban yang sama karena tenaga pendidik membuat materi secara acak sehingga para peserta didik tidak bisa melihat jawaban satu sama lain. Di dalam permainan *Quizizz* ini jika peserta didik menjawab setiap materi dengan benar maka dengan otomatis keluar *sticker/meme* seperti tersenyum dan begitu juga sebaliknya, jika peserta didik menjawab soal dengan salah maka keluar *sticker/meme* mengejek. Ketika Peserta didik menyelesaikan materi dari permainan tersebut, siswa juga bisa melihat rating atau *score* yang diperoleh siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* juga dapat mendorong kemampuan peserta didik dalam menambah daya fokus serta kemampuan berfikir kreatif.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat di identifikasikan suatu permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Masih kurangnya kemampuan mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah.
2. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik.
3. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akuntansi yang disampaikan oleh tenaga pengajar.

4. Kurangnya pengetahuan peserta didik tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* yang mempunyai banyak manfaat

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan:

1. Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang diteliti pada siswa dibatasi pada berfikir tingkat tinggi sesuai dengan ranah kognitif level analisis (c4), evaluasi (c5) dan kreasi (c6) khusus pada kompetensi dasar menganalisis siklus akuntansi perusahaan dagang dan mempraktekkan tahapan siklus akuntansi perusahaan dagang, untuk materi pokok tahap pencatatan.
2. Untuk mengembangkan instrumen soal berkarakter tingkat tinggi adalah media *Quizizz* yang dapat di akses dalam internet dengan bebas dan tanpa batas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diangkat rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai beriku:

1. Apakah media pembelajaran berbasis *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Kelas XII pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi tujuan dalam pembahasan ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Kelas XII pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum ada beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti menambah wawasan dan pengetahuan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.
2. Bagi sekolah, dapat dijadikan masukan dan inovasi dalam proses belajar mengajar serta dapat mengetahui tentang kemampuan berpikir tingkat tinggi terhadap peserta didik.
3. Bagi guru, dapat dijadikan masukan dan referensi tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.
4. Bagi peserta didik, dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif belajar sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “MEDIA” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harafiah berarti perantara atau pengantara. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carre information between asource and a receiver*”.

Dan kata media pun berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tangan, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (2011) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks di lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau

elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

b. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

Alasan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa secara didaktis psikologi media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologi anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologi alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat menjadikan lebih kongkrit (nyata). Menurut (Supriyono, 2018) merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru harusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut. Selain itu guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan. Beberapa cara yang efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik antara lain:

1. Media harus dirancang sederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan.
3. Media hendaknya dirancang tidak terlalu menjadi bingung.

4. Media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat, tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri.
5. Media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagan, berstruktur dan lain-lain, tetapi dengan bahan yang murah dan mudah didapat sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media itu sendiri.

Implikasi penggunaan media terhadap pencapaian hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Proses pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Artinya, tujuan pendidikan tidak akan pernah tercapai apabila interaksi belajar mengajar tidak pernah berlangsung dalam pendidikan. Dalam perspektif yang berbeda dapat dikatakan bahwa berhasil tidaknya proses pembelajaran di ruang kelas juga ditentukan oleh berbagai faktor, antara lain:

1. Faktor kemampuan guru
2. Faktor sarana dan prasarana, penunjang proses pembelajaran.
3. Faktor lingkungan sekolah
4. Faktor penggunaan alat bantu mengajar (media pembelajaran). Faktor kemampuan guru disini paling tidak menyangkut dua kemampuan dasar, yakni kemampuan mendesain program dan keterampilan komunikasinya kepada siswa (Supriyono, 2018).

c. Landasan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:12) ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain: landasan filosofis, psikologi, teknologi dan empiris.

1. Landasan filosofis berpendapat bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik.
2. Landasan psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal konkrit dibandingkan yang abstrak.
3. Landasan teknologi merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengolah pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar mempunyai tujuan yang terarah.
4. Landasan empiris yaitu pemilihan media pembelajaran hendaknya atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajaran, karakteristik materi pelajaran dan media itu sendiri.

Landasan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan batasan usia peserta didik, materi yang akan disampaikan sehingga peserta didik mudah dalam menangkap pesan yang disampaikan oleh suatu media tersebut. Agar interaksi belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien perlu digunakan media yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada

tujuan pembelajaran, pesan (isi) pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina Sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

1. Fungsi komunikatif, media pembelajaran ini digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi, dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran jarak tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.
3. Fungsi kebermaknaan, melalui penggunaan media pembelajaran jarak bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif terhadap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan beberapa aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
4. Fungsi individualitas. Melalui pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

5. Fungsi penyamaan persepsi, melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

Levie & Lentz dalam (Azhar Arsyad, 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi, atensi adalah media visual yang merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran
2. Fungsi afektif, dapat terlihat tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

3. Jenis Pembelajaran

a. Jenis Media Pembelajaran Akuntansi

Berbagai jenis media pembelajaran telah banyak dikembangkan. Secara umum ada 4 jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu Media Audio, Media Visual, Media Audio-Visual, dan Multimedia. Dalam proses pembelajaran akuntansi terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran akuntansi yaitu:

1. Media visual, jenis media ini berfokus pada penggunaan indera penglihatan Azhar Arsyad (2014). Penggunaan media visual dititik beratkan pada penyampaian pesan secara verbal maupun non verbal. Terdapat beberapa unsur pada media visual yang mendukung ke sesuaian penggunaan medial visual dalam pembelajaran akuntansi seperti garis dan bentuk, garis adalah kumpulan dari titik-titik. Penggunaan garis dalam pembelajaran akuntansi sangat penting perannya. Salah satu fungsinya adalah mempertegas bentuk sebuah tabel pada setiap materi. Jika bentuk merupakan sebuah konsep simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan dengan konsep lainnya. Dalam pembelajaran akuntansi, bentuk yang paling sering digambar adalah tabel. Tabel merupakan komponen yang sering digunakan dalam merangkum data ataupun menggambarkan susunan sebuah format pelapor
2. Media Audio-Visual, merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada pengguna visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk video, film pendek, gambar/ slide bersuara atau lainnya. Dalam pembelajaran akuntansi, jenis media ini

sangat mendukung sekali untuk mengembangkan keterampilan motorik peserta didik, terutama sangat bermanfaat sekali dalam menunjang proses pembelajaran praktikum komputer akuntansi. Dimana dengan menggunakan video tutorial ini, siswa dapat mengulang-ulang secara mandiri penjelasan dan praktek yang telah direkam apabila terdapat hal yang sangat membantu guru dalam mengefisienkan waktu dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Multimedia, adalah jenis media paling kompleks dari keseluruhan jenis media yang ada. Karakter utama multimedia adalah interaksi dan kesempatan pengguna untuk mengontrol yang tersedia pada media. Pada pembelajaran akuntansi penggunaan multimedia ini banyak digunakan dalam bentuk aplikasi permainan (*games*) berbasis komputer ataupun android (RI Aghin, 2018)

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran berbasis *Quizizz*

Menurut Gagne (dalam Sadiman, et al., 2010) media pembelajaran adalah berbagai jenis bagian yang ada di lingkungan siswa yang dapat merangsang terjadinya proses pembelajaran. Sedangkan menurut Briggs (dalam Sadiman, et al., 2010) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah benda-benda nyata yang digunakan dalam menyajikan informasi dan mendorong siswa dalam proses pembelajaran, misalnya seperti video, buku, animasi, dan film bingkai. Media pembelajaran adalah suatu benda yang berfungsi sebagai pengantar informasi oleh pengirim kepada penerima sehingga menimbulkan rangsangan perasaan, perhatian, pikiran, dan keinginan siswa sehingga timbul proses belajar (Sadiman, dkk., 2010).

Sesuai dengan penjelasan pengertian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah benda nyata yang digunakan oleh guru dan siswa ketika melakukan proses pembelajaran yang dapat menimbulkan interaksi sosial yang menumbuhkan minat siswa untuk meningkatkan kemampuannya. prestasi belajar. Selain itu, hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektifitas penggunaan media pembelajaran adalah dengan meningkatkan keterampilan seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa juga mendapatkan pengaruh yang baik dari penggunaan media pembelajaran (CA Citra, 2020).

Quizizz adalah aplikasi edukasi berbasis game yang menghadirkan aktivitas multiplayer ke dalam kelas dan membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif (Purba, 2019). Media *Quizizz* memiliki keunggulan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media *Quizizz* memiliki batasan waktu, siswa diajarkan berpikir dengan baik dan cepat dalam mengerjakan soal-soal pada media *Quizizz*. Keunggulan lain dari media *Quizizz* adalah jawaban soal ditampilkan dalam bentuk warna dan gambar serta dapat dilihat di komputer guru (sebagai operator) dan di perangkat siswa akan berubah secara otomatis sesuai urutan penyajian soal. . *Quizizz* adalah salah satu permainan digital yang merupakan kegiatan kelas multi-game yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih bersama dengan komputer, iPad, tablet, dan smartphone. Ini juga memiliki aplikasi ios, aplikasi android dan aplikasi chrome untuk siswa.

Aplikasi media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini sangat mudah dibuat yaitu dengan menyiapkan materi terlebih dahulu berupa alternatif soal dan jawaban yang ada di aplikasi *Quizizz*. Setelah selesai menyusun materi menjadi soal dengan semua konten lain yang ingin disisipkan, selanjutnya buka dan masuk ke aplikasi *Quizizz* melalui web yaitu www.Quizizz.com. Seperti yang tersedia di playstore atau halaman internet lainnya.

Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi *Quizizz*, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu dan akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses terhadap aplikasi *Quizizz*. Melihat transisi *pandemic*, yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online. Sehingga, teknologi memiliki peran besar terhadap keberlangsungan proses belajar mengajar selama pandemi. Media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu hal yang penting demi menunjang keberhasilan pendidikan. Peran media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran kepada sasaran pembelajar. Hal ini di atur oleh guru, guna menilai keberlangsungan perkembangan pembelajaran.

Strategi pembelajaran ceramah dengan media penyampaian materi secara langsung seolah-olah guna memberikan ceramah tidak bisa dikatakan strategi yang efektif pada siswa SMK. Siswa SMK yang tengah tumbuh-tumbuhnya akan upaya pencarian jati diri, tidak terlepas begitu saja dengan olah emosi. Kondisi ditengah pandemi, siswa justru cenderung cepat *stress* bahkan depresi. Sehingga tidak bisa dipungkiri bila akhirnya materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan mudah oleh siswa-siswanya. Semakin cepat arus globalisasi,

memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar ditengah pandemi. Aplikasi *Quizizz* bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika diduduki dengan akses internet yang memadai (UH Salsabila, 2020).

Perkembangan dari media belajar *Quizizz*, perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar *Quizizz* bisa menjadi suatu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran, ditengah adaptasi pandemi covid-19. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola-pola pembelajaran yang diorganisasikan, kemudian di terapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersediadalam aplikasi *Quizizz*, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas denga unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata. Penggunaan *Quizizz* sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat

dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

5. Pengertian kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Keterampilan berpikir kritis adalah potensi intelektual yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Setiap manusia memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang menjadi pemikir yang kritis karena sesungguhnya kemampuan berpikir memiliki hubungan dengan pola pengelolaan diri (*self organization*) yang ada pada setiap makhluk di dalam termasuk manusia sendiri. Terdapat suatu anggapan yang penting bagi kita untuk tidak hanya belajar berpikir kritis, tetapi juga mengajarkan berpikir kritis kepada orang lain. Anggapan tersebut sangat penting karena bagi seseorang untuk bisa berhasil dalam didalam bidang apapun, dia harus memiliki kecakapan untuk berpikir kritis, dia harus bisa menalar secara induktif dan deduktif, seperti kapan dia melakukan kritik dan mengkonsumsi ide-ide atau saran. Kecakapan-kecakapan berpikir kritis ini biasa dikenal sebagai sebuah tujuan pendidikan yang penting, dan dianggap sebuah hasil yang diinginkan dari sebuah kegiatan manusia (Samsudin, 2019).

Dapatkah kita melahirkan siswa-siswa yang mampu berpikir kritis atau sebagai pemikir kritis? pemikir kritis, biasanya mempunyai ciri-ciri tertentu, misalnya Mau mengakui bahwa informasi dan pengetahuan yang ia miliki masih kurang, salah atau tidak didukung oleh fakta nyata atau bukti dan alasan yang

sangat kuat, atau dengan kata lain ia mau mengakui ide orang lain yang lebih rasional, Cenderung mengarah pada upaya untuk memecahkan masalah atau mencari solusi, Mampu menunjukkan kriteria dalam menganalisis suatu masalah, Mampu menjadi pendengar aktif dan memberikan *feedback* rasional setelahnya, sabar menahan untuk memberikan komentar atau menilai sebelum memperoleh fakta, data, dan informasi yang jelas dan lengkap untuk mengambil kesimpulan, mau menolak informasi jika tidak didukung oleh argumen, data fakta yang jelas.

Pemikir kritis yang ideal memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktual, nalarnya, dapat dipercaya, berpikiran terbuka, fleksibel, seimbang dalam mengevaluasi, jujur dalam menghadapi prasangka personal, berhati hati dalam membuat keputusan, bersedia mempertimbangkan kembali, transparan terhadap isu, cerdas dalam mencari informasi yang relevan, beralasan dalam memilih kriteria, fokus dalam inkuiri, dan gigih dalam mencari temuan. Bentuk sederhananya, berpikir kritis didasarkan pada nilai nilai intelektual universal, yaitu kejernihan, keakuratan, ketelitian (presisi), konsistensi, relevansi, fakta-fakta reliabel, alasan alasan yang baik, dalam, luas dan sesuai.

Sementara itu, Resnick (2014) percaya bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat diidentifikasi, ia juga menunjukkan bagaimana keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat diidentifikasi, ia juga menunjukkan bagaimana keterampilan berpikir tingkat rendah dan tinggi dapat terjalin dalam proses pengajaran. Dalam penelitiannya, Resnick mendefinisikan keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai “menguraikan materi yang diberikan, membuat kesimpulan diluar apa yang disajikan secara eksplisit, membangun representasi yang

memadai, menganalisis dan membangun hubungan” misalnya agar siswa dapat memahami apa yang mereka baca, mereka perlu membuat kesimpulan dan menggunakan informasi melampaui apa yang tertulis dalam teks.

6. Tahap Pencatatan

Menurut Utami (2018: 41) tahapan pencatatan ini merupakan langkah awal dari siklus akuntansi. Berawal dari pencatatan bukti-bukti transaksi sebagai pedoman dalam membuat jurnal. Kegiatan penjurnalan bertujuan untuk mengidentifikasi, menentukan nilai, dan mencatat kejadian transaksi yang ada di dalam sebuah perusahaan ketika pengaruhnya akan merubah posisi pada elemen-elemen ekonomi perusahaan. Misalnya harta, hutang, modal, pendapatan, dan beban.

Menurut Amilin (2015:22) ada dua metode untuk pencatatan transaksi dalam akuntansi, yaitu basis kas dan basis akrual:

- a. Basis Kas (*Cash Basis*) Pengakuan pendapatan pada *cash basis* adalah pada saat perusahaan menerima pembayaran secara kas. Dalam konsep *cash basis* menjadi hal yang kurang penting mengenai hak untuk menagih.
- b. Basis Akrual Pada dasar akrual ini, pendapatan diakui saat diperoleh dan saat direalisasi dan terjadi ketika perusahaan menyerahkan produk atau jasanya. Pendapatan dapat direalisasi saat memperoleh aktiva yang dapat diubah menjadi kas atau setara kas serta dapat diakui saat barang atau jasa masih dalam produksi, selesai diproduksi atau tergantung keadaan suatu perusahaan. Jadi dalam transaksi penjualan barang dan jasa yang dilakukan walaupun kas

belum diterima, maka transaksi tersebut sudah dicatat dan diakui sebagai pendapatan perusahaan.

Siklus Akuntansi

Pada umumnya, orang yang menyusun laporan keuangan sudah mengerti/memahami siklus akuntansi. Karena pada dasarnya, merupakan proses pengolahan informasi yang menghasilkan informasi akuntansi, dimana salah satu bentuk keluarannya adalah laporan keuangan. Indra Bastian (2013:76) mengungkapkan bahwa siklus akuntansi adalah: “Sistematika pencatatan transaksi keuangan, peringkasan dan pelaporan keuangan.” Sedangkan menurut Abdul Halim (2013:43) bahwa: “Siklus akuntansi adalah tahap-tahap yang ada dalam sistem akuntansi.” Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa siklus akuntansi adalah tahapan pencatatan transaksi keuangan, peringkasan dan pelaporan. Adapun tahapan-tahapan siklus akuntansi menurut Mursyidi (2010:18) dalam proses akuntansi mencakup hal-hal sebagai berikut: 1. Pencatatan (*recording*) transaksi-transaksi keuangan 2. Pengelompokkan (*classification*) 3. Pengikhtisaran (*summarizing*) 4. Pelaporan (*reporting*) 5. Penafsiran (*analizing*) Dari tahapan-tahapan siklus akuntansi diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

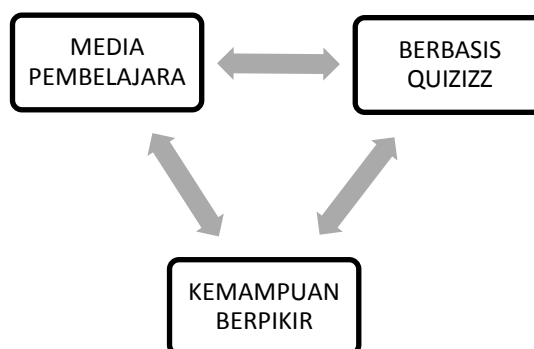
1. Pencatatan (*recording*) transaksi-transaksi keuangan Pada tahap ini setiap transaksi keuangan dicatat secara kronologis dan sistematis dalam periode tertentu didalam sebuah atau beberapa buku yang disebut jurnal. Tiap catatan itu harus ditunjang oleh dokumen sumbernya (nota, faktur, kuitansi, bukti memorial, dan lain-lain). Pencatatan dalam akuntansi ada dua tahap, yaitu

pencatatan transaksi dalam buku jurnal (*journal entry*) dan pencatatan ayat jurnal ke buku besar (*posting to ledger*).

2. Pengelompokan (*classification*) Pada tahap ini menunjukkan aktivitas transaksi-transaksi yang sudah dicatat itu dikelompokkan menurut kelompok akun yang ada, yaitu kelompok akun (*asset*), akun kewajiban (*liabilities*), akun ekuitas (*equities*), akun pendapatan (*revenue*), dan akun beban (*expenses*).
3. Pengikhtisaran (*summarizing*) Pada tahap ini dilakukan aktivitas penyusunan nilai untuk setiap akun yang disajikan dalam bentuk saldo masing-masing sisi debit dan kredit, bahkan hanya berupa saldo saja. Berarti bahwa secara berkala semua transaksi yang sudah dicatat, dikelompokkan, disajikan secara ringkas dalam daftar tersendiri, yang disebut neraca saldo (*trial balance*).
4. Pelaporan (*reporting*) Pada tahap ini dilakukan aktivitas penyusunan ringkasan dari hasil peringkasan. Laporan disusun secara sistematis untuk dapat dipahami dan dapat diperbandingkan serta disajikan secara lengkap (*full disclosure*). Laporan keuangan terdiri atas laporan laba rugi (*income statement*), laporan perubahan ekuitas (*equity statement*), laporan neraca (*balance sheet*), laporan arus kas (*cash flow statement*), dan catatan atas laporan keuangan.
5. Penafsiran (*analyzing*) Tahap ini merupakan lanjutan dari proses akuntansi secara teknis, yaitu membaca laporan keuangan melalui alat dan formula tertentu sehingga dapat diketahui kinerja posisi keuangan dan perubahannya untuk suatu organisasi.

B. Kerangka Konseptual

Belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka ataupun pemahaman perspektif siswa itu sendiri, nilai yang telah didapat oleh siswa, bisa menjadi acuan dalam melihat penguasaan siswa ataupun peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Sedangkan hasil pembelajaran adalah pengalaman yang diperoleh siswa atau peserta didik yang mencakup rana kognitif, efektif, psikomotorik. Aplikasi *Quizizz* merupakan alat bantu guru untuk mengajar yang semestinya akan mudah dipahami oleh siswa. Akan tetapi kemampuan siswa dalam memahami materi akuntansi yang perlu dibantu dengan manfaat aplikasi *Quizizz*



Gambar 1.1
Kerangka Konsep

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, perumusan masalah dan kerangka konseptual, maka hipotesis penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas XII pada mata pelajaran Ekonomi.

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas XII pada mata pelajaran Ekonomi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SMA Kemala Bhayangkari Medan yang beralamat Jl. K.H. Wahid Hasyim No. 1 M, Merdeka, Kecamatan Medan Baru, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Peneliti mengambil lokasi penelitian dimaksud karena siswa SMA Kemala Bhayangkari Medan sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran online sejak pandemi Covid-19. Hasil penelusuran peneliti, Siswa Kelas XII Kemala Bhayangkari Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas di Medan yang sangat merekomendasikan para siswanya untuk aktif menggunakan media pembelajaran online dalam proses mengajar di kelas, salah satunya ialah aplikasi pembelajaran berbasis *Quizizz*.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan mulai dari bulan Januari sampai Mei 2023. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Waktu Penelitian

No.	Jenis Penelitian	Bulan																			
		Jan				Feb				Mar				Apr				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul																				
2	Penulisan skripsi																				
2	Bimbingan skripsi																				
3	Seminar skripsi																				
4	Pengumpulan data																				
5	Penyusunan skripsi																				
6	Bimbingan skripsi																				
7	Pengesahan skripsi																				
8	Sidang meja Hijau																				

B. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan pengaruh. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu metode penyelidikan ilmiah berdasarkan ideologi positivis logis (*logical positivism*), yang beroperasi di bawah norma-norma ketat tentang logika, kebenaran, hukum, dan prediksi (Neliwati, 2018). Untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian kuantitatif ini, data berupa angka-angka dikumpulkan, diolah, dan kemudian dievaluasi. Tujuan pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data kongkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat perhitungan, berkaitan dengan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan kesimpulan (Sugiyono, 2016).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah strategi yang dipilih oleh peneliti untuk mengintegrasikan secara menyeluruh komponen riset dengan cara logis dan

sistematis untuk membahas dan menganalisis apa yang menjadi fokus penelitian.

Adapun desain penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 3.1.
Desain Penelitian

Variabel X	Variabel Y
Media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i>	Kemampuan berpikir tingkat tinggi

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan objek penelitian atau sesuatu yang ingin diteliti. Menurut Winarsunu (2010), Populasi adalah jumlah keseluruhan yang akan dijadikan bahan penelitian berdasarkan ciri-ciri penelitian yang dimaksudkan. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa SMA Kamala Bhayangkari Medan yang berjumlah 35 orang.

2. Prosedur Sampel dan Sampel Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan teknik sampling jenuh (Hadi et al., 2021). Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas XII pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Kamala Bhayangkari Medan.

Tabel 3.1
Sampel Penelitian di SMK Taman Siswa Medan

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
	Laki-Laki	Perempuan	
XII	15	20	35

Sumber: Olah Data Peneliti (2023)

D. Variabel Penelitian

Secara umum, terdapat 2 (dua) macam variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Berikut adalah penjelasannya, yaitu (Winarsunu, 2010):

1. Variabel Independen (Variabel X)

Media pembelajaran berbasis *Quizizz* adalah, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi. Media ini digunakan sebagai alat bantu untuk menguji kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Variable independen (bebas) dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz*.

2. Definisi Variabel Dependen (Variabel Y)

Kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Variable dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi yang digunakan adalah

kemampuan berpikir yang berorientasi penuh ke dalam level analisis (C4), Evaluasi (C5) dan kreasi (C6).

E. Instrumen Penelitian

1. Tes

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berbentuk tes. Tes yg digunakan dalam penelitian ini berbentuk pilihan berganda /test objektif dengan system penilaian non denda. Tes objektif ini digunakan untuk mengukur dan menilai sejauh mana pengetahuan siswa kelas XII SMA Kemala Bhayangkari Medan tentang materi perusahaan dagang. Tes yang diberikan berjumlah 10 soal dengan ketentuan bobot B=1 dan salah atau tidak dijawab = 0.

Adapun kisi-kisi soal objektif yang digunakan untuk menguji kemampuan siswa di pembelajaran dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Soal Objektif Tes (Menentukan Pilihan Berganda)

No.	KD	IPK	Ranah Kognitif			Jumlah butiran Soal
			C4	C5	C6	
1	Menganalisis akuntansi perusahaan dagang	Mengidentifikasi bukti transaksi perusahaan dagang	✓		✓	3
2		Mencatat transaksi ke dalam jurnal khusus	✓	✓		3
3		Menganalisis pencatatan transaksi dalam perusahaan dagang.	✓			4

KD = Menganalisis akuntansi perusahaan dagang

IP: 1. Mengidentifikasi bukti transaksi perusahaan dagang

2. Mencatat transaksi ke dalam jurnal khusus

3. Menganalisis pencatatan transaksi dalam perusahaan dagang.

2. Angket

Menurut Sugiyono, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data primer yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016). Angket atau kuesioner berisi suatu set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, dan tiap pertanyaan merupakan jawaban yang mempunyai makna dalam menguji hipotesis (Yusuf, 2014). Maka dari itu dalam penelitian ini, penulis akan memberikan angket kepada responden yang akan dimintai pendapat/jawabannya untuk mendapatkan informasi terkait penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Skala Likert yang digunakan ada lima (5) dimulai dari SS sampai STS.

Adapun jenis angket yang digunakan adalah angket yang sifatnya tertutup disajikan dalam bentuk pernyataan, sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda *ceklist* (√) melalui pengisian secara langsung melalui kertas dengan pengukuran menggunakan *Skala Likert* (Sugiyono, 2016)

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket
Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Kemampuan Berfikir
Tingkat Tinggi

No.	Indikator	Responden	Teknik
1	Kemampuan Menganalisis	Siswa	Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>
2	Kemampuan Mensintesis	Siswa	Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>
3	Kemampuan Pemecahan Masalah	Siswa	Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>
4	Kemampuan Menyimpulkan	Siswa	Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>
5	Kemampuan Mengevaluasi	Siswa	Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>

F. Uji Validitas

Menurut Ghozali (2018), uji validitas digunakan untuk menilai validitas atau keabsahan suatu instrumen penelitian. Tujuan uji validitas adalah untuk menjamin bahwa setiap pertanyaan dijawab dengan benar berdasarkan faktor-faktor yang telah ditemukan. Artinya, jika pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, maka item-item pertanyaan tersebut akan memiliki validitas yang tinggi. Uji validitas ini dilakukan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel. Nilai r hitung dapat ditemukan pada kolom korelasi total, dan nilai r tabel dapat ditemukan pada r tabel dengan melihat df dengan signifikansi 0,05.

Selanjutnya, rumus berikut dapat digunakan untuk menghitung derajat kebebasan:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Jika pertanyaan kuesioner disertifikasi sah, kuesioner dapat digunakan dan ditafsirkan dalam penelitian; sebaliknya jika item pertanyaan tidak valid maka kuesioner tersebut tidak layak untuk penelitian.

Ketentuan instrument penelitian adalah valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, dan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.

G. Uji Reliabilitas

Menurut Ghazali (2018), reliabilitas adalah penilaian derajat konsistensi antara beberapa pengukuran suatu variable. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana keakuratan pengukuran yang dilakukan dalam penelitian, sehingga instrumen penelitian dapat digunakan dalam berbagai skenario dan pada waktu yang berbeda. Nilai alpha cronbach dapat dibandingkan dengan batas 0,60 untuk pengujian reliabilitas

(Hair et al.(2014), Dasar untuk keputusan data dianggap dapat diandalkan, dan itu adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ^2 = varians total

1. Jika nilai *Cronbach alpha* > 0,60 maka dikatakan reliabel.
2. Jika nilai *Cronbach alpha* < 0,60 maka dikatakan tidak reliabel.

Jadi jika butir pertanyaan dalam kuesioner dinyatakan reliabel maka kuesioner tersebut dapat digunakan dan dapat diinterpretasikan dalam penelitian karena dapat mengukur butir-butir pertanyaan di dalam kuesioner dan dapat menghasilkan jawaban responden secara konsisten dari waktu ke waktu.

H. Uji Normalitas

Menurut Hair *et al.*(2014), uji normalitas adalah “*degree to which the distribution of the sample data corresponds to a normal distribution.*” Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi, variabel independen dan variabel dependen atau keduanya

berdistribusi normal atau tidak. Di mana model regresi yang baik adalah yang berdistribusi normal.

Ada dua metode yang dapat digunakan untuk melakukan uji normalitas yaitu metode grafik dan non-grafik, sebagai berikut (Ghozali, 2018):

1. Metode Grafik (*Normal Probability Plots*) dilakukan dengan melihat grafik *P-Plot*. Jika titik-titik yang ada pada grafik menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka dapat dikatakan data berdistribusi normal.
2. Metode Non-Grafik (*Kolmogorov-Smirnov*) dilakukan dengan menggunakan fungsi distribusi kumulatif (Ghozali, 2018), dasar keputusannya adalah:
 - a) Jika nilai *Asymp Sig. (2-tailed) > alpha (0,05)*, maka nilai residual berdistribusi normal.
 - b) Jika nilai *Asymp Sig. (2-tailed) < alpha (0,05)*, maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)}{E_i}$$

X^2 = Nilai X^2

O_i = Nilai observasi

E_i = Nilai expected / harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel normal dikalikan

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah serangkaian kegiatan yang meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, tabulasi data berdasarkan variabel dan seluruh responden, penyajian data untuk setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis (Dahlan, 2014). Tujuan analisis adalah untuk menyederhanakan data sehingga dapat dibaca dan diinterpretasikan dengan lebih mudah. Data kuantitatif (angka) dapat digunakan untuk mendukung dan menghasilkan ide-ide baru berdasarkan data kualitatif (Yusuf, 2014).

Berikut adalah analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif, sebagai berikut (Yusuf, 2014):

1. Analisis Univariat

Analisis univariat adalah analisis yang dilakukan untuk mendeskripsikan variabel-variabel penelitian termasuk karakteristik sampel penelitian dengan tabel distribusi frekuensi (Sugiyono, 2016). Variabel yang dideskripsikan adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat adalah analisis yang dilakukan untuk menguji hubungan atau pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat menggunakan *Tes Chi Square*.

3. Analisis Regresi Linear

Regresi adalah metode sistematis untuk menentukan apa yang paling mungkin terjadi di masa depan berdasarkan informasi dari masa lalu dan masa kini untuk mengurangi kesalahan (Sugiyono, 2016).

$$\text{Rumus: } Y = a + b X$$

Keterangan:

Y = variabel terikat

X = variabel bebas

a = konstanta

b = koefisien regresi

BAB IV
PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh valid atau tidak. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh reliabel atau tidak.

a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Tes

Pada dasarnya, uji validitas digunakan untuk mengetahui sebesar valid sebuah data. Untuk mencari validitas tes digunakan SPSS versi 18. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Perhitungan Uji Validitas Test

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,669	0,283	Valid
2	0,792	0,283	Valid
3	0,829	0,283	Valid
4	0,809	0,283	Valid
5	0,680	0,283	Valid
6	0,583	0,283	Valid
7	0,669	0,283	Valid
8	0,809	0,283	Valid
9	0,776	0,283	Valid
10	0,809	0,283	Valid

b. Hasil Uji Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut reliable atau tidak. Untuk mencari reliabilitas tes digunakan SPSS versi 18. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Reliabilitas Test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.775	10

Dari table di atas dapat dilihat bahwa nilai reliabilitas $> 0,60$ dengan demikian tes tersebut dinyatakan reliabel.

Dengan demikian tes penelitian dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di SMA Kemala Bhayangkari Medan T.A 2022/2023.

2. Validitas dan Reliabilitas Angket

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh valid atau tidak. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh reliable atau tidak.

a. Validitas Angket

Validitas angket bertujuan untuk mengetahui apakah angket valid atau tidak. Untuk mencari validitas angket digunakan SPSS. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,831	0,283	Valid
2	0,855	0,283	Valid
3	0,844	0,283	Valid
4	0,902	0,283	Valid
5	0,865	0,283	Valid
6	0,840	0,283	Valid
7	0,835	0,283	Valid
8	0,886	0,283	Valid
9	0,690	0,283	Valid
10	0,886	0,283	Valid
11	0,861	0,283	Valid
12	0,816	0,283	Valid
13	0,880.	0,283	Valid
14	0,914	0,283	Valid
15	0,901	0,283	Valid

b. Reliabilitas Angket

Reliabilitas angket bertujuan untuk mengetahui apakah angket reliable atau tidak. Untuk mencari reliabilitas angket digunakan SPSS. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.775	15

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai reliabilitas $> 0,60$ dengan demikian hasil angket tersebut dinyatakan reliabel.

Dengan demikian angket penelitian dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di SMA Kemala Bhayangkari Medan T.A 2022/2023.

Uji Normalitas

Tabel 4.1
Uji Kolmogorov-Smirnov

		X	Y
N		35	35
Normal Parameters ^a	Mean	69.8000	82.6000
	Std. Deviation	9.62635	8.67468
Most Extreme Differences	Absolute	.172	.138
	Positive	.172	.138
	Negative	-.109	-.124
Kolmogorov-Smirnov Z		.859	.689
Asymp. Sig. (2-tailed)		.452	.729
a. Test distribution is Normal.			

Hasil uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan dengan membandingkan nilai angka probabilitas atau Asymp. Sig (2-tailed) dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5% dengan pengambilan keputusan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah tidak normal. Dan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau 5% maka distribusi data adalah normal. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,452 dan 0,729 lebih besar dari 0,05.

Regresi Linier Sederhana

Tabel 4.2
Hasil Regresi

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22.561	3.946		5.718	.000
	X Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz	.860	.056	.955	9.735	.000

a. Dependent Variable: Y Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa

Dari hasil perhitungan terdapat persamaan regresi: $Y = 22,561 + 0,860 X$. Ini menunjukkan bahwa nilai konstanta a sebesar 22,561 dan nilai koefisien regresi b sebesar 0,860. Artinya, bila konstanta sebesar 0, maka Y nilai akan bertambah sebesar 0,860.

Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 9,735$ setelah membandingkan dengan t_{tabel} pada $dk = n-1=35-1=36$ taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,691$ dan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,735 > 1,691$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kesimpulannya adalah “terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan”.

Koefisien determinasi

Koefisien determinasi merupakan besar yang menunjukkan besarnya variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independennya. Dengan kata lain, koefisien determinasi ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh variabel-variabel bebas dalam menerangkan variabel terikatnya. Nilai koefisien determinasi ditentukan dengan nilai R square sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.781 ^a	.610	.591	2.64172

a. Predictors: (Constant), X media pembelajaran berbasis Quizizz

b. Dependent Variable: Y kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa

Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 0,610. Hal ini berarti 61% variasi variabel kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Y) ditentukan oleh kedua variabel independen yaitu variabel media pembelajaran berbasis Quizizz (X). Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Quizizz* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Kelas XII pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan.

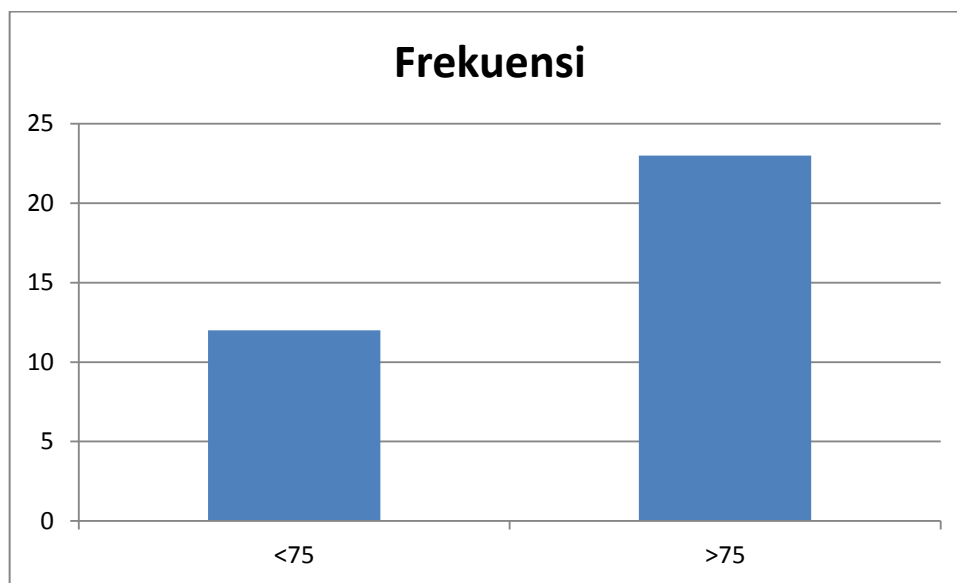
Penelitian ini menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Kelas XII pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan. *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dengan aplikasi *Quizizz* ini dapat membantu siswa SMA Kemala Bhayangkari Medan mengerjakan soal Ekonomi lebih mudah.

Dari data tersebut diperoleh rata-rata $\bar{X} = 72,29$ dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 70 serta setandar deviasinya 10,31.

Tabel 3.1
Nilai Siswa Setelah Menerapkan Media pembelajaran berbasis *Quizizz*

No.	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	≥ 75	23	65,71%
2	< 75	12	34,29%
Jumlah		35	100%

Selanjutnya data-data dari tabel diatas dapat ditampilkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.2
Diagram Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Nilai Siswa Setelah Menerapkan Media pembelajaran berbasis Quizizz

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa nilai siswa setelah menerapkan *Media pembelajaran berbasis Quizizz* dari 35 orang siswa ada sebanyak 23 orang yang nilainya di atas KKM, dan ada 12 siswa yang berada di bawah KKM.

Dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz*, selain untuk menjawab pertanyaan peserta didik juga disajikan semacam permainan. Dalam menggunakan permainannya, tenaga pendidik membuat materi dalam bentuk permainan dan ketika siswa SMA Kemala Bhayangkari Medan menjawab materi dari permainan tersebut, maka antara siswa tidak ada jawaban yang sama karena tenaga pendidik membuat materi secara acak sehingga para peserta didik tidak bisa melihat jawaban satu sama lain.

Setelah diterapkan kepada siswa di SMA Kemala Bhayangkari Medan, ternyata dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis

Quizizz juga dapat mendorong kemampuan siswa dalam menambah daya fokus serta kemampuan berfikir kreatif.

Hasil dengan media pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap siswa di SMA Kemala Bhayangkari Medan menunjukkan mean yang diperoleh adalah 72,29 sedangkan variansi yang diperoleh adalah 88,36. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa yang diajarkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz* lebih tinggi daripada nilai siswa yang diajarkan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

Setelah melihat data diatas peneliti memperoleh kesimpulan bahwa kecenderungan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis *Quizizz* memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada sebelum diajarkan dengan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas XII Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan.

F. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi sumber utama dari keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrumen yang digunakan. Sebagai penulis biasa, penulis tidak terlepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang penulis miliki baik secara moril maupun materil. Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi sejak pembuatan skripsi, rangkaian pelaksanaan penelitian, dan sampai pengolahan data.

Disamping itu ada keterbatasan lain, yaitu buku literatur, waktu serta keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Begitu pula keterbatasan tes yang digunakan jika dilihat dalam penggunaan tes tidak semua siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh.

Di dalam melaksanakan penelitian ini, penulis merasakan masih banyak mengalami keterbatasan. Penulisan skripsi ini belumlah dapat dikatakan sempurna, karena masih ada beberapa kendala dan keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian terhadap data hasil penelitian. Keterbatasan yang penulis hadapi disebabkan beberapa faktor yaitu:

1. Dilihat dari hasil jawaban siswa, kemungkinan besar banyak siswa yang menyelesaikan tes dengan kerjasama antar sesama teman.
2. Adanya kemungkinan siswa tersebut tidak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tes yang diberikan. Selain keterbatasan tersebut, penulis juga menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam membuat tes yang kurang baik, ditambah dengan kurangnya buku-buku pedoman tentang penyusunan tes atau evaluasi, merupakan keterbatasan penelitian yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan tulisan-tulisan dimasa datang.

Keterbatasan ini tentunya karena kekurangan pada diri penulis dalam ilmu pengetahuan, literatur, dan waktu serta materi yang tentunya sangat berpengaruh dalam menyelesaikan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 9,735$ setelah membandingkan dengan t_{tabel} pada $dk = n-1=35-1=36$ taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,691$ dan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,735 > 1,691$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kesimpulannya adalah “terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari Medan”.
2. Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 0,610. Hal ini berarti 61% variasi variabel kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Y) ditentukan oleh kedua variabel independen yaitu variabel media pembelajaran berbasis *Quizizz* (X). Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

B. Saran

1. Pihak sekolah sebaiknya menggunakan media pembelajaran berbasis *Quizizz* karena terbukti bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi bagi siswa.
2. Sebaiknya guru atau peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Quizizz* agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi bagi siswa.

3. Bagi siswa sebaiknya meningkatkan kemampuan berpikir dengan cara memanfaatkan media yang ada.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menggunakan lebih banyak sumber sehingga penelitian dapat lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Dahlan, S. (2014). *Statistika untuk Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta: Arkans.
- Gerlach, V.G. & Ely, D.P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach. Englewood Cliffs: Pentice Hall Inc.*
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). *Penelitian Kualitatif: Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Hair, Joseph F., William C. Black, Barry J. Babin, and R. E. A. (2014). *Multivariate Data Analysis*. United Kingdom: Pearson Education Limited.
- Jailani, M. Syahrani. "Ragam Penelitian Qualitative: Etnografi, Fenomenologi, Grounded Theory dan Studi Kasus" dalam *Edu-Bio*; Vol 4, Tahun 2013.
- Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian kualitatif, (Bandung: remaja rosdakarya, 1991)
- M.B. Miles & A.M. Huberman, *Qualitative Data Analysis*, (Beverly Hills, California: Sage Publication Inc., 1984),
- Neliwati. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Kajian Teori dan Praktek)*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- Riyanto, B. (2012). *Dasar-dasar Pembelian Perusahaan*. Yogyakarta: Penerbit BPFE.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ*, 4(2), 163-173.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Winarsunu, T. (2010). *Statistik dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Regha Nasya Ginestira Andara
Tempat/Tgl. Lahir : Saentis, 20 Februari 2020
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Darwono
Nama Ibu : Try Murni Siregar
Alamat : Jl. Menteng Raya
Pendidikan : 1. Tahun 2003-2012 SD Sutomo 2 Medan
2. Tahun 2013 -2015 SMP Sutomo 2 Medan
3. Tahun 2016-2018 SMA Sutomo 2 Medan
4. Tahun 2018 sampai dengan sekarang tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya dan dengan rasa tanggung jawab.

Medan, Mei 2023

Regha Nasya Ginestira Andara

Lampiran 1

SILABUS**EKONOMI**

Satuan Pendidikan : SMA / MA

Kelas : XII (Dua Belas)

Kompetensi Inti :

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi.	Akuntansi sebagai Sistem Informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang akuntansi sebagai sistem informasi • Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang akuntansi sebagai sistem informasi • Mengumpulkan data dan informasi tentang akuntansi sebagai sistem informasi • Menganalisis dan menyimpulkan tentang akuntansi sebagai sistem informasi • Menyajikan/mempresentasikan hasil penalaran tentang akuntansi sebagai sistem informasi melalui media lisan dan tulisan
4.1 Menyajikan akuntansi sebagai sistem informasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah akuntansi • Pengertian dan Manfaat akuntansi • Pemakai Informasi Akuntansi • Karakteristik kualitas informasi akuntansi • Prinsip dasar akuntansi • Bidang-bidang akuntansi • Profesi akuntan • Etika profesi akuntan 	
3.2 Mendeskripsikan konsep persamaan dasar akuntansi.	Persamaan Dasar Akuntansi	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang konsep persamaan dasar akuntansi • Bertanya dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang konsep persamaan dasar akuntansi • Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta membuat hubungan tentang konsep persamaan akuntansi • Menyajikan hasil penalaran tentang analisis transaksi dalam
4.2 Menyajikan persamaan dasar akuntansi.	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep persamaan dasar Akuntansi • Analisis transaksi dan pencatatan dalam persamaan dasar akuntansi 	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
		persamaan dasar akuntansi melalui media lisan dan tulisan
3.3 Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa.	Penyusunan Siklus Akuntansi pada Perusahaan Jasa <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik perusahaan jasa 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa
4.3 Membuat laporan keuangan pada perusahaan jasa.	<ul style="list-style-type: none"> • Bukti transaksi • Aturan debit-kredit dan aturan saldo normal • Penggolongan akun • Tahapan pencatatan akuntansi pada perusahaan jasa: <ul style="list-style-type: none"> – Jurnal Umum – Buku Besar (Utama) • Tahapan pengikhtisaran akuntansi pada perusahaan jasa: <ul style="list-style-type: none"> – Neraca Sisa – Jurnal Penyesuaian – Kertas Kerja • Tahapan pelaporan akuntansi pada perusahaan jasa: <ul style="list-style-type: none"> – Laporan Laba Rugi dan Penghasilan Komprehensif lain – Laporan Perubahan Ekuitas – Laporan Posisi Keuangan/Neraca – Laporan Arus Kas 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa • Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta membuat hubungan tentang penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan jasa • Praktik pembuatan laporan keuangan pada perusahaan jasa dan menyajikannya melalui media lisan dan tulisan
3.4 Menganalisis tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa.	Penutupan Siklus Akuntansi pada Perusahaan Jasa <ul style="list-style-type: none"> • Jurnal Penutup • Buku Besar Setelah Penutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa • Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa
4.4 Membuat penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa.	<ul style="list-style-type: none"> • Neraca Saldo Setelah Penutup • Jurnal Pembalik 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta membuat hubungan tentang tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa • Praktik pembuatan tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan jasa dan melaporkannya melalui media tulisan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.5 Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan dagang.	Penyusunan Siklus Akuntansi pada Perusahaan Dagang <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik perusahaan dagang • Transaksi perusahaan dagang • Akun-akun pada perusahaan dagang • Tahapan pencatatan akuntansi pada perusahaan dagang: <ul style="list-style-type: none"> – Jurnal Khusus dan Umum – Buku Besar (Utama) – Buku Besar (Pembantu) • Tahapan pengikhtisaran akuntansi pada perusahaan dagang: <ul style="list-style-type: none"> – Neraca Sisa – Jurnal Penyesuaian – Kertas Kerja • Tahapan pelaporan akuntansi pada perusahaan dagang: <ul style="list-style-type: none"> – Laporan Laba Rugi dan Penghasilan Komprehensif lain – Laporan Perubahan Ekuitas – Laporan Posisi Keuangan/Neraca – Laporan Arus Ka 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang siklus akuntansi pada perusahaan dagang • Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi tentang siklus akuntansi pada perusahaan dagang • Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data yang dikumpulkan serta mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan dagang • Praktik pembuatan laporan keuangan pada perusahaan dagang dan dan melaporkannyamelalui media tulisan
4.5 Membuat laporan keuangan pada perusahaan dagang.		
3.6 Menganalisis tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan dagang.	Penutupan Siklus Akuntansi pada Perusahaan Dagang <ul style="list-style-type: none"> • Jurnal Penutup • Buku Besar Setelah Penutup • Neraca Saldo Setelah Penutup • Jurnal Pembalik 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan dagang • Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan dagang • Menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta membuat hubungan tentang tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan dagang • Praktik pembuatan tahapan penutupan siklus akuntansi pada perusahaan dagang dan melaporkannyamelalui media tulisan
4.6 Membuat penutupan siklus akuntansi pada perusahaan dagang.		

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Lampiran 3

ANGKET PENELITIAN**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
QUIZZ TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA
KELAS XII PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMK TAMAN SISWA
MEDAN****Identitas Siswa**

Nama Siswa :
Kelas :
Mata Pelajaran : Akuntansi

- a) Tulislah identitas anda pada tempat yang telah disediakan
- b) Berilah jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu
- c) Beri tanda (V) pada salah satu pilihan jawaban yang menurut anda paling tepat dan sesuai dengan kondisi yang ada
- d) Semua jawaban tidak ada yang benar atau salah sehingga yang diharapkan adalah jawaban yang sesungguhnya
- e) Pertanyaan-pertanyaan ini tidak mempengaruhi nilai pada raport
- f) Pertimbangan setiap pertanyaan secara terpisah dan tentukan jawaban yang sesuai dengan pilihanmu
- g) Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban terhadap pernyataan lain atau teman
- h) Tanyakan ketika ada yang belum mengerti
- i) Periksa dan teliti kembali jawaban anda sebelum diserahkan

Selamat Mengerjakan

Kriteria Jawaban:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

R : Ragu-ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

APLIKASI QUIZIZZ

No	Pertanyaan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya suka menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> untuk belajar					
2	Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> sesuai dengan gaya belajar saya					
3	Aplikasi <i>Quizizz</i> memungkinkan saya untuk belajar di mana saja dan kapan pun					
4	Aplikasi <i>Quizizz</i> memfasilitasi kebutuhan belajar yang saya perlukan					
5	Saya berniat untuk menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> hingga beberapa waktu ke depan					
6	Aplikasi <i>Quizizz</i> mudah untuk saya gunakan					
7	Saya menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> karena menyenangkan					
8	Saya percaya bahwa penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> akan meningkatkan kemampuan berpikir saya menjadi lebih efektif					
9	Saya terbuka untuk menggunakan teknologi baru seperti Aplikasi <i>Quizizz</i>					
10	Saya mampu menyelesaikan soal-soal dengan menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>					

11	Saya tertarik menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>					
12	Saya menyukai tampilan yang ada pada Aplikasi <i>Quizizz</i>					
13	Kombinasi warna yang disajikan pada Aplikasi <i>Quizizz</i> membuat saya tidak kesulitan menjawab soal yang ada					
14	Aplikasi <i>Quizizz</i> memberikan saya banyak manfaat dalam mengerjakan soal-soal					
15	Aplikasi <i>Quizizz</i> memberikan kuis dan soal yang mudah dipahami					

Lampiran 4

TES KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI

1. Biaya bunga dalam income statement perusahaan dagang diklasifikasikan sebagai kelompok? (C4)
 - a. Beban Utilitas
 - b. Biaya administrasi dan umum
 - c. Beban lain-lain**
 - d. Beban penjualan

2. Perhatikan akun-akun di bawah ini : (C4)
 1. Piutang dagang
 2. Penjualan
 3. Pembelian
 4. Kas
 5. Biaya angkut pembelian

Akun yang bersaldo nol setelah jurnal penutup adalah...

- a. 1,2 dan 3
 - b. 2,3,dan 4
 - c. 2,3 dan 5**
 - d. 3,4 dan 5
 - e. 1,3 dan 5
3. (1) Januari 1 – Tn Riko menyerahkan uang pribadinya untuk modal usaha cuci motor mengkilau sebesar Rp. 15.000.00.
 (2) Januari 1 – Diterima kas dari jasa cucian motor sebesar Rp. 300.000.00.
 (3) Januari 2 – Membayar sewa tempat usaha untuk 1 bulan Rp. 250.000.00.
 (4) Januari 3 – Membeli barang elektronik di cahaya elektronik sebesar Rp. 201.000.00 secara kredit. (C4)
 - a. 250.000
 - b. 15.000
 - c. 300.000
 - d. 201.000
 4. Salah satu syarat pembayaran pada faktur penjualan adalah 2/10, n/30 yang berarti pembeli akan mendapat potongan sebesar 2% dari nilai faktur penjualan apabila melakukan pembayaran kurang dari sepuluh hari dari tanggal faktur. Akun yang digunakan untuk mencatat potongan sebesar 2% tersebut adalah . . . (C2)

- a. **Potongan pembelian**
 - b. Potongan penjualan
 - c. Retur pembelian
 - d. Utang usaha
 - e. Retur penjualan
5. Sebuah perusahaan menjual barang dagangan secara kredit kepada pelanggannya sebesar Rp. 25.000.000 dengan sistem pembayaran tunai. Penerimaan uang dari transaksi penjualan ini dicatat oleh perusahaan di bagian? (C4)
- a. Kredit
 - b. **Debit**
 - c. Jurnal penyesuaian
 - d. Utang piutang
6. Pembayaran tunai atas pembelian produk dan jasa harus dicatat dalam.(C2)
- a. Jurnal pembelian
 - b. **Jurnal pembayaran kas**
 - c. Jurnal pendapatan
 - d. Jurnal penerimaan kas
7. Hasil perhitungan pendapatan bersih dikurangi dengan beban pokok penjualan pada laporan laba rugi perusahaan dagang disebut? (C2)
- a. **Laba kotor**
 - b. Laba bersih
 - c. Keuntungan sebelum pajak
 - d. Laba bersih setelah pajak
8. Dalam laporan laba/rugi suatu perusahaan dagang pada tanggal 31 desember 2017 ditunjukkan pada sebagai berikut.
Penjualan bersih Rp. 48.750.000,00 harga pokok penjualan Rp. 26.400.000,00 Total beban bagian penjualan Rp. 3.800.000,00 Pendapatan lain-lain Rp. 950.000,00 Bebal lain-lain Rp. 201.000,00 Pajak Penghasilan Rp. 2.520.000,00. Berdasarkan data tersebut, besarnya laba bersih sebelum pajak adalah... (C5)
- a. **Rp. 19.300.000,00**
 - b. Rp. 16.850.000,00
 - c. Rp. 16.800.000,00
 - d. Rp. 17.000.000,00
 - e. Rp. 17.201.000,00
9. Sebuah kertas kerja perusahaan dagang menunjukkan akun sebagai berikut :
Penjualan Rp.56.200.000
Biaya angkut penjualan Rp.130.000.000
Potongan penjualan Rp.150.000.000

Retur pembelian Rp. 200.000
 Persediaan akhir Rp. 21.200.000
 Pembelian Rp. 20.000.000
 Biaya angkut pembelian Rp. 100.000
 Pesediaan awal Rp. 50.000.000
 Dari akun-akun tersebut di atas, berapakah besarnya harga pokok penjualan..... (C5)

- a. Rp.45.000.000
- b. Rp. 46.700.000
- c. Rp 4delapan.500.000\
- d. Rp.51.300.000
- e. 52.300.000

10. Pada tanggal 10 juli 2016 PD.Maju menerima nota debet dari PT.sejahtera untuk barang yang tidak sesuai dengan pesanan sebesar Rp.1.200.000 jurna yang dibuat oleh PT.Sejahtera adalah.....(C4)

- a. Retur Pembelian .D. Rp.1.200.000
Utang dagang .K. Rp.1.200.000
- b. Utang dagang .D. Rp. 1.200.000
Pembelian kredit .K. Rp. 1.200.000
- c. Retur pembelian .D. Rp 1.200.000
Pembelian .K. Rp. Rp.1.200.000
- d. Utang dagang .D. Rp. 1.200.000
Retur pembelian .K. Rp. 1.200.000
- e. Pembelian .D. Rp. 1.200.000
Retur pembelian .K. Rp. 1.200.000

HASIL ANALISA TES KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI

No	Nama Siswa	Benar Menjawab	Salah Menjawab	Keterangan

Lampiran 5
 Hasil Uji Validitas Tes

Hasil Perhitungan Uji Validitas Test

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,669	0,283	Valid
2	0,792	0,283	Valid
3	0,829	0,283	Valid
4	0,809	0,283	Valid
5	0,680	0,283	Valid
6	0,583	0,283	Valid
7	0,669	0,283	Valid
8	0,809	0,283	Valid
9	0,776	0,283	Valid
10	0,809	0,283	Valid

Lampiran 6
Hasil Uji Reliabilitas Tes

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.775	11

Lampiran 7
 Hasil Uji Validitas Angket

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,831	0,283	Valid
2	0,855	0,283	Valid
3	0,844	0,283	Valid
4	0,902	0,283	Valid
5	0,865	0,283	Valid
6	0,840	0,283	Valid
7	0,835	0,283	Valid
8	0,886	0,283	Valid
9	0,690	0,283	Valid
10	0,886	0,283	Valid
11	0,861	0,283	Valid
12	0,816	0,283	Valid
13	0,880.	0,283	Valid
14	0,914	0,283	Valid
15	0,901	0,283	Valid

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.775	16

Lampiran 8

Tabel R

dk	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0005
1	0,988	0,997	1,000	1,000	1,000
2	0,900	0,950	0,980	0,990	0,999
3	0,805	0,878	0,934	0,959	0,991
4	0,729	0,811	0,882	0,917	0,974
5	0,669	0,755	0,833	0,875	0,951
6	0,622	0,707	0,789	0,834	0,925
7	0,582	0,666	0,750	0,798	0,898
8	0,549	0,632	0,716	0,765	0,872
9	0,521	0,602	0,685	0,735	0,847
10	0,497	0,576	0,658	0,708	0,823
11	0,476	0,553	0,634	0,684	0,801
12	0,458	0,532	0,612	0,661	0,780
13	0,441	0,514	0,592	0,641	0,760
14	0,426	0,497	0,574	0,623	0,742
15	0,412	0,482	0,558	0,606	0,725
16	0,400	0,468	0,543	0,590	0,708
17	0,389	0,456	0,529	0,575	0,693
18	0,378	0,444	0,516	0,561	0,679
19	0,369	0,433	0,503	0,549	0,665
20	0,360	0,423	0,492	0,537	0,652
21	0,352	0,413	0,482	0,526	0,640
22	0,344	0,404	0,472	0,515	0,629
23	0,337	0,396	0,462	0,505	0,618
24	0,330	0,388	0,453	0,496	0,607
25	0,323	0,381	0,445	0,487	0,597
26	0,317	0,374	0,437	0,479	0,588
27	0,312	0,367	0,430	0,471	0,579
28	0,306	0,361	0,423	0,463	0,570
29	0,301	0,355	0,416	0,456	0,562
30	0,296	0,349	0,409	0,449	0,554
31	0,291	0,344	0,403	0,442	0,547
32	0,287	0,339	0,397	0,436	0,539
33	0,283	0,334	0,392	0,430	0,532
34	0,279	0,329	0,386	0,424	0,525
35	0,275	0,325	0,381	0,418	0,519
36	0,271	0,320	0,376	0,413	0,513
37	0,267	0,316	0,371	0,408	0,507
38	0,264	0,312	0,367	0,403	0,501
39	0,261	0,308	0,362	0,398	0,495
40	0,257	0,304	0,358	0,393	0,490

41	0,254	0,301	0,354	0,389	0,484
42	0,251	0,297	0,350	0,384	0,479
43	0,248	0,294	0,346	0,380	0,474
44	0,246	0,291	0,342	0,376	0,469
45	0,243	0,288	0,338	0,372	0,465
46	0,240	0,285	0,335	0,368	0,460
47	0,238	0,282	0,331	0,365	0,456
48	0,235	0,279	0,328	0,361	0,451
49	0,233	0,276	0,325	0,358	0,447
50	0,231	0,273	0,322	0,354	0,443
51	0,228	0,271	0,319	0,351	0,439
52	0,226	0,268	0,316	0,348	0,435
53	0,224	0,266	0,313	0,345	0,432
54	0,222	0,263	0,310	0,342	0,428
55	0,220	0,261	0,307	0,339	0,424
56	0,218	0,259	0,305	0,336	0,421
57	0,216	0,256	0,302	0,333	0,418
58	0,214	0,254	0,300	0,330	0,414
59	0,213	0,252	0,297	0,327	0,411
60	0,211	0,250	0,295	0,325	0,408
61	0,209	0,248	0,293	0,322	0,405
62	0,208	0,246	0,290	0,320	0,402
63	0,206	0,244	0,288	0,317	0,399
64	0,204	0,242	0,286	0,315	0,396
65	0,203	0,240	0,284	0,313	0,393
66	0,201	0,239	0,282	0,310	0,390
67	0,200	0,237	0,280	0,308	0,388
68	0,198	0,235	0,278	0,306	0,385
69	0,197	0,234	0,276	0,304	0,382
70	0,195	0,232	0,274	0,302	0,380
71	0,194	0,230	0,272	0,300	0,377
72	0,193	0,229	0,270	0,298	0,375
73	0,191	0,227	0,268	0,296	0,372
74	0,190	0,226	0,266	0,294	0,370
75	0,189	0,224	0,265	0,292	0,368
76	0,188	0,223	0,263	0,290	0,366
77	0,186	0,221	0,261	0,288	0,363
78	0,185	0,220	0,260	0,286	0,361
79	0,184	0,219	0,258	0,285	0,359
80	0,183	0,217	0,257	0,283	0,357
81	0,182	0,216	0,255	0,281	0,355
82	0,181	0,215	0,254	0,280	0,353
83	0,180	0,213	0,252	0,278	0,351
84	0,179	0,212	0,251	0,276	0,349

85	0,178	0,211	0,249	0,275	0,347
86	0,177	0,210	0,248	0,273	0,345
87	0,176	0,208	0,246	0,272	0,343
88	0,175	0,207	0,245	0,270	0,341
89	0,174	0,206	0,244	0,269	0,339
90	0,173	0,205	0,242	0,267	0,338
91	0,172	0,204	0,241	0,266	0,336
92	0,171	0,203	0,240	0,265	0,334
93	0,170	0,202	0,238	0,263	0,332
94	0,169	0,201	0,237	0,262	0,331
95	0,168	0,200	0,236	0,260	0,329
96	0,167	0,199	0,235	0,259	0,327
97	0,166	0,198	0,234	0,258	0,326
98	0,165	0,197	0,232	0,257	0,324
99	0,165	0,196	0,231	0,255	0,323
100	0,164	0,195	0,230	0,254	0,321
∞	0,052	0,062	0,074	0,081	0,104

Lampiran 9

Tabel t

dk	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001	0,0005
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657	318,309	636,619
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925	22,327	31,599
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841	10,215	12,924
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604	7,173	8,610
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032	5,893	6,869
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707	5,208	5,959
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499	4,785	5,408
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355	4,501	5,041
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250	4,297	4,781
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169	4,144	4,587
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106	4,025	4,437
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055	3,930	4,318
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012	3,852	4,221
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977	3,787	4,140
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947	3,733	4,073
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921	3,686	4,015
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898	3,646	3,965
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878	3,610	3,922
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861	3,579	3,883
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845	3,552	3,850
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831	3,527	3,819
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819	3,505	3,792
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807	3,485	3,768
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797	3,467	3,745
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787	3,450	3,725
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779	3,435	3,707
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771	3,421	3,690
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763	3,408	3,674
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756	3,396	3,659
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750	3,385	3,646
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744	3,375	3,633
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738	3,365	3,622
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733	3,356	3,611
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728	3,348	3,601
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724	3,340	3,591
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719	3,333	3,582
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715	3,326	3,574
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712	3,319	3,566
39	1,304	1,685	2,023	2,426	2,708	3,313	3,558

40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704	3,307	3,551
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701	3,301	3,544
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698	3,296	3,538
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695	3,291	3,532
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692	3,286	3,526
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690	3,281	3,520
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687	3,277	3,515
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685	3,273	3,510
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682	3,269	3,505
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680	3,265	3,500
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678	3,261	3,496
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676	3,258	3,492
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674	3,255	3,488
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672	3,251	3,484
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670	3,248	3,480
55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668	3,245	3,476
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667	3,242	3,473
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665	3,239	3,470
58	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663	3,237	3,466
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662	3,234	3,463
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660	3,232	3,460
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659	3,229	3,457
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657	3,227	3,454
63	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656	3,225	3,452
64	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655	3,223	3,449
65	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654	3,220	3,447
66	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652	3,218	3,444
67	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651	3,216	3,442
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650	3,214	3,439
69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649	3,213	3,437
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648	3,211	3,435
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647	3,209	3,433
72	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646	3,207	3,431
73	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645	3,206	3,429
74	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644	3,204	3,427
75	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643	3,202	3,425
76	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642	3,201	3,423
77	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641	3,199	3,421
78	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640	3,198	3,420
79	1,292	1,664	1,990	2,374	2,640	3,197	3,418
80	1,292	1,664	1,990	2,374	2,639	3,195	3,416
81	1,292	1,664	1,990	2,373	2,638	3,194	3,415
82	1,292	1,664	1,989	2,373	2,637	3,193	3,413
83	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,191	3,412

84	1,292	1,663	1,989	2,372	2,636	3,190	3,410
85	1,292	1,663	1,988	2,371	2,635	3,189	3,409
86	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,188	3,407
87	1,291	1,663	1,988	2,370	2,634	3,187	3,406
88	1,291	1,662	1,987	2,369	2,633	3,185	3,405
89	1,291	1,662	1,987	2,369	2,632	3,184	3,403
90	1,291	1,662	1,987	2,368	2,632	3,183	3,402
91	1,291	1,662	1,986	2,368	2,631	3,182	3,401
92	1,291	1,662	1,986	2,368	2,630	3,181	3,399
93	1,291	1,661	1,986	2,367	2,630	3,180	3,398
94	1,291	1,661	1,986	2,367	2,629	3,179	3,397
95	1,291	1,661	1,985	2,366	2,629	3,178	3,396
96	1,290	1,661	1,985	2,366	2,628	3,177	3,395
97	1,290	1,661	1,985	2,365	2,627	3,176	3,394
98	1,290	1,661	1,984	2,365	2,627	3,175	3,393
99	1,290	1,660	1,984	2,365	2,626	3,175	3,392
100	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	3,174	3,390
∞	1,290	1,660	1,984	2,364	2,626	3,174	3,390



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

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

Form K-1



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

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Regha Nasya Ginestira Andara
N P M : 1802070009
Program Studi : pendidikan akuntansi
I PK : 3,28

Kredit Kumulatif : SKS : 123

Persetujuan Ketua/Sekret Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis quizizz terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa kelas XI pada mata pelajaran akuntansi di SMK taman siswa medan	
	Keefektifan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap kemampuan berpikir siswa kelas XI SMK taman siswa medan	
	Penggunaan aplikasi quizizz sebagai metode pembelajaran terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa kelas XI SMK taman siswa medan	

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

Medan, 14 Februari 2022
Hormat Pemohon


.....
Regha nasya GA

Keterangan :

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



**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-2

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

Asslamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Regha Nasya Ginestira Andara
NPM : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

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

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Taman Siswa Medan

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

1. Mariati, S.Pd., M.Ak

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya

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

Medan, 15 Februari 2022
Hormat Pemohon

Keterangan :

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

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

Nomor : 414/II.3-AU /UMSU-02/F/2022
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	: Regha Nasya Ginestira Andara
N P M	: 1802070009
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Siswa Medan

Pembimbing : Mariati S.Pd M.Ak

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 : 15 Februari 2023

Medan, 14 Rajab 1443 H
15 Februari 2022 M



Wassalam
Dekan

[Signature]

Dra. Hj. Syamsuwarnita, M.Pd.
NIP 1967060419930320002

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

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



**MAJLIS 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 BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Regha Nasya Ginestira Andara
NPM : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Tama Siswa Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
9 Februari 2022	Kata pengantar: Penulisan Rektor dan Nama Dosen, Latar belakangnya tidak nyambung	
23 Februari 2022	Bagian Bab I isi latar belakang rancu dan identifikasi masalah, rumusan masalah, tidak berhubungan dengan latar belakang	
8 Maret 2022	Di Bab I bagian latar belakang paragraph 2 3 4 kalimatnya rancu	
24 Maret 2022	Di Bab I bagian identifikasi masalah tidak berhubungan dengan latar belakang	
22 Mei 2022	Bab I pendahuluan pada kalimat yang rancu identifikasi dan pembatasan masalah kalimatnya tidak jelas, Bab II nama pokok dan tahun harus tercantum	
8 Juni 2022	Di bagian Bab III sumber data dan data penelitian dihapus harus sesuai panduan skripsi dan gambarnya dkecilkan	
21 Juli 2022	<i>Acc Seminar proposal</i>	

Medan, 25 Juli 2022

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal Rahyan Dongoran, M.Si

Dosen Pembimbing

Mariati, S.Pd., M.Ak



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

Jl. 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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at Tanggal 19 Agustus 2022 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Regha Nasya Ginestira Andara
NPM : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA Kemala Bhayangkari Medan

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Quizizz</i> terhadap kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa kelas XI pada mata pelajaran akuntansi di SMA kemala bhayangkari
Bab I	kalimat tidak tepat harus dijelaskan
Bab II	Sampalnya kurang hanya 11 orang disorotkan gambar
Bab III	Analisis regresi (linear tidak sesuai karena sampel kecil)
Lainnya	
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [<input checked="" type="checkbox"/>] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 19 Agustus 2022

Dosen Pembahas

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Dosen Pembimbing

Mariati, S.Pd., M.Ak

PANITIA PELAKSANA
Ketua

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Regha Nasya Ginestira Andara
NPM : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMA Kemala Bhayangkari Medan

Pada hari Selasa tanggal 30 Agustus 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 30 Agustus 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Dosen Pembimbing

Mariati S.Pd., M.Ak

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Regha Nasya Genestira Andara
N.P.M : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XII Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Kemala Bhayangkari Medan**", 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 Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Regha Nasya Genestira Andara
NPM. 1802070009



**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 : Regha Nasya Ginestira Andara
NPM : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi Pada :

Hari : Jumat
Tanggal : 19 Agustus 2022
Dengan Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMA Kemala Bhayangkari Medan

Demikian 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 kerja sama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih, akhirnya selamat sejahteralah kita semua. Amin.

Dikeluarkan di : Medan
Pada Tanggal : 19 Agustus 2022

Wassalam
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



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

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

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Regha Nasya Ginestira Andara
 NPM : 1802070009
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi
 Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMA
 Kemala Bhayangkari

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

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

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

Medan, 30 Agustus 2022

Hormat saya

- Yang membuat pernyataan,



stira Andara



UMSU

Intelligent | Cerdas | Terpercaya

Sejawab surat ini agar disebutkan
tanggalnya

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

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/20

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.medan](https://www.facebook.com/umsu.medan) [um :umedan](https://www.instagram.com/umsu.medan) [umsu.medan](https://www.tiktok.com/@umsu.medan) [umsu.medan](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Nomor : 169 /II.3.AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 19 Jumadil Akhir 1444 H
Lamp : --- 12 Januari 2023 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala
SMA Kemala Bhayangkari Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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 Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Regha Nasya Ginestira Andara**
NPM : 1802070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMA Kemala Bhayangkari Medan**

Demikian 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.



Dra. H. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN 0004066701

****Pertinggal****

TURNIITIN_REGHA_NASYA_GINESTIRA_ANDARA_1_-_Copy.docx

ORIGINALITY REPORT

	16%	7%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

www.scribd.com Internet Source	2%
anyflip.com Internet Source	2%
Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
Submitted to Udayana University Student Paper	1%
journal.unesa.ac.id Internet Source	1%
journal.uny.ac.id Internet Source	1%
Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	1%

Student Paper

10	es.scribd.com Internet Source	1 %
11	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia Student Paper	1 %
12	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
13	core.ac.uk Internet Source	<1 %
14	repo-dosen.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
15	media.neliti.com Internet Source	<1 %
16	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
19	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
20	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %

21	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
22	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
23	nanopdf.com Internet Source	<1 %
24	etd.eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
26	Submitted to Universitas Samudra Student Paper	<1 %
27	repositori.uma.ac.id Internet Source	<1 %
28	ejurnal-mapalus-unima.ac.id Internet Source	<1 %
29	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
30	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
31	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %

32	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	<1 %
33	acopen.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
34	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
35	123dok.com Internet Source	<1 %
36	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
37	edoc.pub Internet Source	<1 %
38	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
39	id.123dok.com Internet Source	<1 %
40	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
41	ml.scribd.com Internet Source	<1 %
42	journal2.um.ac.id Internet Source	<1 %

43 pta.trunojoyo.ac.id
Internet Source

44 www.researchgate.net
Internet Source

45 www.sos.siena.edu
Internet Source

46 id.scribd.com
Internet Source

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off