

P-ISSN	KURIKULA: JURNAL PENDIDIKAN	E-ISSN
2548-6063	VOLUME: XXX NO: XXX	2746-4903

<https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/kurikula/index>

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZ GAME TERHADAP HASIL BELAJAR PRAKTIKUM AKUNTANSI PADA SISWA KELAS XI AKL SMKN 1 POLEWALI MANDAR

Hasnur Azhizha, M. Ridwan Tikollah, Sahade
Universitas Negeri Makassar¹
Universitas Negeri Makassar²
Universitas Negeri Makassar³

Email: hasnurazhizha15@gmail.com

Email: m.ridwan.tikollh@unm.ac.id

Email: sahade@unm.ac.id

Article history	Submitted	Revised	Accepted
	16/08/2023	16/11/2023	16/12/2023

ABSTRACT. This study aims to determine the effect of quiziz game learning media on accounting learning outcomes in class XI Accounting SMK 1 Polewali Mandar. The variables in this study are quiziz games as the independent variable (X) and learning outcomes as the dependent variable (Y). The population of this study were all students of class XI Accounting at SMKN 1 Polewali Mandar. The sampling technique used purposive sampling, the classes taken were XI Accounting 1 totaling 30 students and XI Accounting 2 totaling 35 students. Data collection techniques using documentation, observation, tests and questionnaires. The data analysis technique used is instrument test consisting of validity and reliability tests, requirements analysis test namely normality test and hypothesis testing consisting of Mann-Whitney and N-gain tests. The research results showed that: (1) The pretest learning outcomes of all students in the control class and experimental class, namely 30 students each, were still below the KKM score. (2) The posttest learning outcomes in the control class which achieved the KKM score were 9 students with a maximum score of 100 and a minimum score of 75, and those who did not achieve the KKM score were 21 students with a maximum score of 70 and a minimum score of 40. As for the experimental class which achieved a KKM score as many as 30 students with a maximum score of 100 and a minimum of 75, and no student who did not

reach the KKM score. (3) Based on the results of the Mann-Whitney test on the posttest learning outcomes of the control class and the experimental class, an Asymp.sig (2-tailed) value of $0.001 > 0.05$ was obtained. This shows that the use of Quiziz Game media can significantly influence student learning outcomes so that the hypothesis is accepted. (4) Based on the results of the N-Gain test, the average score obtained by the control class was 34.11 and the average value for the experimental class was 77.18. So it can be concluded that the use of Quiziz Game learning media is effective for improving learning outcomes while conventional learning media/package books are not effective for improving learning outcomes.

Keywords: Quiziz Game Learning Media, Learning Outcomes, Accounting Practicum.

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran *quiziz game* terhadap hasil belajar akuntansi pada siswa kelas XI Akuntansi SMKN 1 Polewali Mandar. Variabel dalam penelitian ini yaitu *quiziz game* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (Y). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Polewali Mandar. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, kelas yang diambil yaitu XI Akuntansi 1 berjumlah 31 siswa dan XI Akuntansi 2 berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, observasi, tes dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji instrumen terdiri dari uji validitas dan reliabilitas, uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas serta uji hipotesis terdiri dari uji *mann-whitney* dan *N-gain*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar *pretest* seluruh siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu masing-masing sebanyak 30 siswa masih di bawah nilai KKM. (2) Hasil belajar *posttest* pada kelas kontrol yang mencapai nilai KKM sebanyak 21 siswa dengan nilai maximum 100 dan minimum 75, dan yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 9 siswa dengan nilai maximum 70 dan nilai minimum 40. Sedangkan untuk kelas eksperimen yang menacapai nilai KKM sebanyak 30 siswa dengan nilai maximum 100 dan minimum 75, dan tidak ada siswa yang tidak mencapai nilai KKM. (3) Berdasarkan hasil uji *mann-whitney* pada hasil belajar *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai Asymp.sig (2-tailed) sebesar $0,001 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Quiziz Game* secara signifikan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga hipotesis diterima. (4) Berdasarkan hasil uji N-Gain score nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol sebesar 31,37 dengan kategori <40 atau tidak efektif dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 77,18 dengan kategori >75 atau efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quiziz Game* efektif untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan media pembelajaran konvensional/buku paket tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Quiziz Game, Hasil Belajar, Praktikum Akuntansi.

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran sangat bergantung pada hasil belajar. Hal ini karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan siswa setelah menerima peluang pertumbuhannya dapat dilihat dan diperkirakan sebagai informasi, perspektif, dan kemampuan. “Pengalaman siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik disebut hasil belajar” (Rusman, 2015:67).

“Kognitif, yaitu pengetahuan yang diperoleh siswa, afektif, yaitu sikap siswa dalam proses pembelajaran, dan psikomotorik, yaitu keterampilan siswa” merupakan tiga ranah yang membentuk hasil belajar menurut (Ricardo dan Meilani 2017: 188). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah media pembelajaran. “Proses dan hasil belajar siswa berbeda secara signifikan antara pengajaran tanpa media dan pengajaran dengan media. Akibatnya, untuk meningkatkan kualitas pengajaran, sangat dianjurkan untuk memasukkan media pengajaran ke dalam proses” (Rivai dan Sudjana, 2011:3). Proses pembelajaran dapat digambarkan tanpa menggunakan media hanya melalui komunikasi saja pasti sangat menantang. Proses pembelajaran pasti akan sangat dimudahkan dan dipersingkat jika guru memanfaatkan teknologi, media tiga dimensi, atau papan tulis.

Salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran di kelas adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat. Proses pembelajaran dapat berpengaruh, jika jenis media yang digunakan tidak tepat. Pembelajaran yang tidak optimal di dalam kelas merupakan salah satu hasil yang sering terjadi. Siswa tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran karena tidak dikomunikasikan dengan baik. Pendidik harus menggunakan media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan menarik minat siswa.

Alhasil, media berbasis *Quiziz* berpotensi membangkitkan minat siswa dalam belajar. *Quiziz* adalah *platform* dengan permainan dan kuis yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang sudah ada sejak tahun 2015. Siswa didorong untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di aplikasi. Kuis digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Menurut Citra dan Rosy (2020:5) “Game yang dirancang khusus untuk pendidikan disebut game edukasi. Ada beberapa fitur dalam game edukasi, antara lain grafik, suara, gambar, video, dan animasi. Permainan edukatif memiliki kelebihan salah satunya animasi yang merupakan fitur yang dapat membantu orang mengingat sesuatu. Hal ini memudahkan siswa untuk mengingat informasi lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

“Aspek komunikatif, motivasional, bermakna, dan persepsi yang setara merupakan empat komponen Game Kuis Edukasi yang digunakan untuk mengevaluasinya” (Aghni, 2018: 105). Terdapat keterkaitan antara hasil belajar mendorong imajinasi siswa dengan aktif mengantisipasi proses pembelajaran dan penggunaan media *Quiziz*. “Dengan melibatkan imajinasi dan antisipasi aktif, media pembelajaran mendorong penggunaan mata pelajaran yang bermakna, sehingga hasil belajar meningkat” (Arsyad, 2007:24).

Penelitian Afifah (2022:4) sebelumnya antara lain sebagai berikut: Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui (1) bagaimana mata pelajaran fikih kelas XI MAN 1 Trenggalek memanfaatkan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quiziz*. 2) Hasil belajar fikih kelas XI sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quiziz*. 3) Pengaruh terhadap hasil belajar fikih siswa kelas XI MAN 1 Trenggalek terhadap penggunaan bahan ajar berbasis game edukasi *Quiziz*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penggunaan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi *Quiziz* pada mata pelajaran fiqih terhadap hasil belajar siswa kelas XI adalah sangat baik. Siswa bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quiziz*. (2) Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen rata-rata nilai pretest adalah 44,69 dan rata-rata nilai posttest adalah 83,16. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai pretest adalah 44,69 dan rata-rata nilai posttest adalah 65,41. (3) Maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi *Quiziz* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek.

Oleh sebab itu berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif eksperimen dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Quiziz Game* Terhadap Hasil Belajar Praktikum Akuntansi Pada Siswa Kelas XI AKL SMKN 1 Polewali Mandar”.

B. METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan cara deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain *True Experimental Design*. Fakta bahwa penelitian ini memiliki kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan sampel yang dipilih secara acak merupakan ciri utama. Desain Kelompok Kontrol Pretest-Posttest adalah salah satu jenis desain eksperimen sejati. Ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam desain ini. “Kelompok kontrol akan dipilih secara acak dan diberikan pretest dan posttest untuk melihat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol” Sugiyono, 2019:24). Berikut gambaran desainnya:

$$\begin{array}{cccc} R & O_1 & X & O_2 \\ R & O_3 & & O_4 \end{array}$$

Keterangan:

R = Sampel dipilih secara random

O₁ = *Pretest* (sebelum mendapatkan *treatment*)

O₂ = *Posttest* (setelah mendapatkan *treatment*)

O₃ = *Pretest*

O₄ = *Posttest* (tidak mendapatkan *treatment*)

X = Perlakuan

Pengaruh perlakuan = (O₂ – O₁) - (O₄ – O₃)

Penelitian ini membandingkan antara media pembelajaran berbasis *Quiziz Game* dan buku paket untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian juga menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada masing-masing kelompok kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk masing-masing kelompok kelas. Baru proses pembelajaran menggunakan kedua media pembelajaran tadi digunakan. Setelah diberikan perlakuan, maka masing-masing kelompok kelas mendapatkan *posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Subyek Penelitian

Dalam penelitian kali ini, populasi yang diambil adalah peserta didik kelas XI AKL di SMKN 1 Polewali tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 267 siswa. Adapun tabel populasi sebagai berikut.

Tabel 1 Populasi Penelitian

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Populasi
X AKL 1 dan 2	27	47	74
XI AKL 1 dan 2	16	50	66
XII AKL 1, 2 dan 3	49	78	127
TOTAL			267 isiswa

Sumber: Guru Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi di SMKN 1 Polewali (2023)

“Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini diambil dengan pertimbangan tertentu dengan menggunakan rumus *purposive sampling*” sebagaimana diketahui jumlah populasinya (Sugiyono, 2018: 124). Untuk tahun pelajaran 2022–2023, seluruh kelas XII IPS di SMAN 3 Polewali terdiri dari dua kelas, yaitu XII IPS 1 dan XII IPS 4 yang masing-masing berjumlah 35 siswa. Gambar acak (acak) pada selemba kertas

digunakan untuk mengatur eksperimen dan kontrol kelas. Adapun hasilnya ditunjukkan dengan tabel di bawah ini.

Tabel 2 Sampel Penelitian

Kelompok	Kelas	Jumlah iSiswa
Kontrol	XI AKL 1	31
Eksperimen	XI AKL 2	35
TOTAL		66 isiswa

Sumber: Hasil Olah Data (2023)

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, Permainan Kuis Edukasi sebagai variabel bebas atau terikat. Ini adalah platform permainan kuis pendidikan yang berbeda yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dirancang khusus untuk sektor pendidikan. Platform ini akan sangat membantu siswa kelas XII SMAN 3 Polewali Mandar karena game edukasi memiliki beberapa fitur seperti suara, gambar, video, animasi, dan grafik. Dengan menggunakan angket kepada siswa dan wawancara dengan guru berdasarkan skala Likert dan pedoman wawancara yang telah divalidasi oleh guru ekonomi dan akuntansi, variabel Game Kuis Edukasi diberi skor menggunakan indikator tersebut. Tabel berikut memuat instrumen-instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur indikator-indikator tersebut.

Tabel 3 Instrumen Indikator Quiziz Game

Variabel	Indikator	No. Butir Soal	Jumlah
Quiziz Game (X)	Relevansi	1,2,3,4	4
	Kemudahan ipenggunaan	5,6,7,8	4
	Ketersediaan	9,10,11,12	4
	Kebermanfaatan	13,14,15,16	4
Total			16

Sumber: Rivai (2009:23)

Tabel 4 Skor Alternatif Jawaban Quiziz Game

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Arikunto (2010:194)

Dari tabel skor alternatif pada tabel di atas, pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa kelas XI AKL di SMKN 1 Polewali dapat diamati dan diukur sebagai salah satu tolak ukur indikator hasil belajar. Pengukuran dilampirkan pada tabel di bawah.

Tabel 5 Instrumen Hasil Belajar

Ranah	Indikator	Bentuk	Jawaban
Kognitif	1. Pengertian akuntansi perusahaan jasa	Pilihan Ganda	Benar/Salah
	2. Persamaan dasar akuntansi		
	3. Analisis bukti transaksi keuangan		
	4. Pencatatan siklus akuntansi perusahaan jasa		
Afektif	1. Tanggung Jawab	Lembar observasi (skala likert)	Ya/Tidak
	2. Aktif		
	3. Disiplin		
	4. Santun		
Psikomotorik	1. Persiapan 2. Proses 3. Hasil	Lembar observasi (rating scale) dan lembar tes	4 (jika memenuhi semua poin sub indikator)
			3 (hanya memenuhi 75% poin sub indikator)
			2 (hanya memenuhi 50% poin sub indikator)
			1 (hanya memenuhi 25% poin sub indikator)

Sumber: Mulyono (2019:97-103), Widyoko (2018:44, 134, 139, 255), Sudjana (2017:30).

Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan sebagai bukti terhadap data yang telah diperoleh. Contoh dokumentasi, antara lain dokumentasi mengenai profil sekolah, visi, misi, dan citra siswa saat mengikuti pembelajaran terapan.

2. Observasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini, yakni mengamati bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Quiziz*.

3. Tes

Tes ini terdiri dari soal-soal tertulis yang diperlukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan atau dibahas melalui kegiatan pembelajaran.

4. Polling

Polling digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan media pembelajaran berbasis permainan instruktif di SMAN 3 Polewali Mandar.

Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Hipotesis penelitian deskriptif (pernyataan sementara) diuji dengan uji statistik dalam analisis deskriptif (Siregar, 2017: 126). Berikut resepnya sesuai Rukajat (2018:10):

$$\% \text{Skor Aktual} = \text{"Skor Aktual"} / \text{"Skor Ideal"}$$

Keterangan:

- Skor jawaban yang diperoleh dari masing-masing responden untuk setiap observasi adalah skor sebenarnya.
- Jika semua responden memilih jawaban dengan skor tertinggi, maka skor ideal adalah skor maksimum atau skor setinggi mungkin.

Standar pemahaman skor yang dicatat dalam Rukajat (2018: 10) adalah sebagai berikut.

Tabel 6 Kriteria Presentasi Tanggapan Responden

No	Jumlah Skor	Kriteria
1	0%-20%	Sangat rendah
2	21%-40%	Rendah
3	41%-60%	Cukup
4	61%-80%	Baik
5	81%-100%	Sangat Baik

Sumber: Rukajat (2018:10)

2. Uji Instrumen

a. Uji iValiditas

Uji validitas berguna untuk mengukur tingkat kesesuaian data yang diperoleh dari responden dengan realitas yang terjadi di lapangan. Adapun proses perhitungan uji validitas ini menggunakan bantuan program aplikasi SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) versi 23 for windows. Apabila Jika instrumen berkorelasi dengan nilai total dan dianggap valid, maka diperoleh hasil rhitung > rtabel. Sebaliknya, jika rhitung < rtabel, instrumen dikatakan tidak valid jika tidak berkorelasi dengan nilai total. Metodenya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

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

Σxy = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

Σx^2 = Jumlah dari kuadrat nilai X

Σy^2 = Jumlah dari kuadrat nilai Y

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

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

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas: Program aplikasi SPSS versi 23 for Windows digunakan untuk menghitung uji reliabilitas. r_{xy} adalah koefisien korelasi antara variabel X dan variabel

Y. $\sum xy$ adalah jumlah perkalian antara variabel x dan Y. $\sum x^2$ adalah jumlah nilai kuadrat dari X. $\sum y^2$ adalah jumlah kuadrat dari nilai Y. Instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila hasil perhitungan reliabilitasnya lebih besar dari 0,6.

$$r_i = \frac{2rb}{1+rb}$$

Keterangan:

r_i = Reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b = Korelasi *product moment* antara belahan pertama dengan kedua

3. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan pengujian analisis data penelitian, terlebih dahulu diadakan uji persyaratan analisis yaitu pengujian normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan program komputer SPSS versi 23 *for windows*. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal (Ghozali, 2011:160). Uji normalitas dapat dilakukan dengan uji statistik *Kolmogorov Smirnov*. Rumus pelaksanaan uji normalitas data dengan menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov* menurut Sugiyono (2015:105) adalah sebagai berikut:

$$KS = 1.36 \sqrt{\frac{n_1+n_2}{n_1n_2}}$$

Keterangan:

1.36 = *Level of significance*. 0,05

KS = Harga K-Sminov yang dicari

n_1 = Jumlah sampel yang diperoleh

n_2 = Jumlah sampel yang diharapkan

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0,05$). Begitupun sebaliknya, data dikatakan berdistribusi tidak normal apabila nilai signifikan hitung lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$). “Jika pada data uji normalitas terdapat data terdistribusi tidak normal (syarat statistik parametrik tidak terpenuhi), maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik non parametrik yaitu uji *Mann-Whitney*” (Karmini, 2020:23).

4. Uji Hipotesis

a. Uji Mann-Whitney

Uji *Mann-Whitney* “bertujuan untuk menganalisis data statistik dari dua sampel independen, jika jenis data yang akan dianalisis adalah skala ordinal, interval, atau proporsional” (Sugiyono, 2015:153). Oleh karena itu, peneliti dapat menggunakan uji ini karena data dalam penelitian ini adalah data kelas eksperimen dan kelas pembandingan prestasi akademik siswa dengan menggunakan data skala interval. Rumusnya yaitu.

$$Z = \frac{U - \frac{n_1 n_2}{2}}{\sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}}$$

Keterangan:

$$U(y) = n_1 \times n_2 + [((1/2) \times n(y) \times (n(y)+1)) - R(y)]$$

Dengan:

y = 1 (untuk sampel 1)

2 (untuk sampel 2)

n₁ = banyaknya sampel pada sampel 1

n₂ = banyaknya sampel pada sampel 2

R(y) = jumlah rangking tiap sampel

H₀: Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

H₁ : Tidak terdapat perbedaan rata-rata kemampuan siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pengambilan keputusan dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) dengan kriteria H₀ diterima apabila $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ atau nilai *Asymp.sig. (2-tailed)* < 0,05 (5%). Untuk proses perhitungan uji ini, peneliti menggunakan *software* SPSS ver 23 *for windows*.

b. Menghitung N-Gain

Untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar siswa maka dilakukan perhitungan *Gain* ternormalisasi (*N-Gain*), menurut Hake (2002:3-4) untuk menghitung

N-Gain menggunakan rumus dan kategori tafsiran efektivitas nilai *N-Gain Score* atau nilai rata-rata peningkatan *sebagai* berikut:

$$N - gain = \frac{Skor\ Tes\ Akhir - Skor\ Tes\ Awal}{Skor\ Maksimal - Skor\ Tes\ Awal}$$

Tabel 7 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>75	Efektif

Sumber: Hake (2002:3-4)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1 Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil penyebaran angket mengenai media *Quiziz* ini dideskripsikan dengan persentase jumlah skor seluruh jawaban responden yang diperoleh dari empat indikator yang termuat dalam tabel 9 berikut.

Tabel 9 Rekapitulasi Data Persentase Indikator *Quiziz Game*

No.	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Skor Aktual (%)	Keterangan
1	Relevansi	774	960	80,63	Baik
2	Kemudahan Penggunaan	766	960	79,79	Baik
3	Ketersediaan	766	960	79,79	Baik
4	Kebermanfaatan	786	960	87,70	Sangat Baik
Total		3092	3840	82,01	Sangat Baik

Sumber: Hasil Olah Data Angket (2023)

Berdasarkan tabel 9, diketahui data persentase variable media *Quiziz Game* dengan hasil persentase skor aktual sebesar 82,01 persen yang tergolong dalam rentang 81%-100% atau kategori sangat baik berdasarkan yang dikemukakan oleh Rukajat (2018:10).

2 Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji ini dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} untuk tingkat peluang (df) = $n-2$. Jumlah sampel (n) adalah 30, sehingga df adalah $30-2 = 28$, dan r_{tabel} adalah 0,254 dengan tingkat signifikansi 5%. Instrumen variabel dikatakan valid jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} . Tabel 24 menunjukkan hasil uji validitas.

Berdasarkan tabel di bawah, uji validitas instrumen mengungkapkan bahwa semua pertanyaan pilihan ganda yang diajukan memiliki hitungan antara 0,272 dan 0,791. Item nomor 3 memiliki validitas terendah, sedangkan item nomor 9 memiliki validitas tertinggi. Ini menyiratkan bahwa semua pertanyaan dalam masalah lebih penting daripada r_{tabel} , khususnya 0,254. Mengingat hasil ini, cenderung dianggap bahwa setiap pertanyaan dalam instrumen keputusan yang berbeda diucapkan "sah".

Tabel 10 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No. Butir Pertanyaan	Validitas		Kesimpulan
	r_{hitung}	r_{tabel}	
1	0,612	0,254	Valid
2	0,660	0,254	Valid
3	0,272	0,254	Valid
4	0,667	0,254	Valid
5	0,686	0,254	Valid
6	0,630	0,254	Valid
7	0,672	0,254	Valid
8	0,544	0,254	Valid
9	0,791	0,254	Valid
10	0,491	0,254	Valid
11	0,394	0,254	Valid
12	0,481	0,254	Valid

13	0,486	0,254	Valid
14	0,425	0,254	Valid
15	0,374	0,254	Valid
16	0,525	0,254	Valid
17	0,529	0,254	Valid
18	0,368	0,254	Valid
19	0,515	0,254	Valid
20	0,560	0,254	Valid

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 23 for Windows (2023)

b. Uji Reliabilitas

Tujuan dari uji reliabilitas adalah untuk mengetahui cocok atau tidaknya tanggapan responden dengan pertanyaan yang ada dalam suatu pertanyaan. Pengujian kualitas instrumen yang tidak tergoyahkan dalam ulasan ini menggunakan strategi conbrach's alpha dengan contoh 60 responden. Suatu instrumen dinyatakan dapat diandalkan jika nilai alfa conbrach $> 0,60$. Akibat selanjutnya dari uji ketergantungan alat uji dapat dilihat pada tabel 11 di bawah ini.

Tabel 11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,901	20

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 23 for Windows (2023)

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai conbrach's alpha diperoleh 0,901. Hal ini menunjukkan bahwa conbrach's alpha lebih tinggi dari 0,60. Maka dapat disimpulkan instrumen soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dinyatakan "handal". Evaluasi validitas dan realabilitas bahan ajar dapat dilihat pada Tabel 12 di atas.

Tabel 12 Kesimpulan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Keterangan	Validitas		Ket.	Realibilitas		Ket.
	r_{hitung}	r_{tabel}		Cronbach's Alpha	Standar	
Instrumen	0,272					
Soal	s.d. 0,791	0,254	Valid	0,901	0,6	Reliabel

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 23 for Windows (2023)

Mencermati tabel di atas, dapat diduga bahwa instrumen hasil belajar dalam ulasan ini dapat digunakan karena uji keabsahan segala sesuatu lebih penting daripada nilai r_{tabel} dan uji keterandalan. dari semua hal untuk alfa Cronbach lebih penting dari 0,60.

3 Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan pengujian penyelidikan informasi ujian, terlebih dahulu dilakukan ujian ujian prasyarat, yaitu ujian kebiasaan. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data tersebar secara teratur atau tidak. Rumus Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam uji normalitas ini, yang menggunakan perangkat lunak perhitungan statistik khusus SPSS versi 23 untuk Windows. Model yang digunakan adalah informasi yang tersebar secara teratur dengan asumsi nilai kritis $\geq 0,05$. Nilai pre-test dan post-test kelas kontrol dan eksperimen digunakan untuk uji normalitas putaran kedua. Tabel berikut menampilkan hasil uji normalitas.

Tabel 13 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tests of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Kontrol	,251	30	,000
	Posttest Kontrol	,102	30	,200
	Pretest Eksperimen	,105	30	,200
	Posttest Eksperimen	,194	30	,005

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 23 for Windows (2023)

Berdasarkan tabel di atas, nilai tes pretest normalness untuk kelas kontrol biasanya tidak diedarkan, tepatnya 0,000 atau tidak persis sama dengan nilai 0,05. Sedangkan pretes kelas eksplorasi biasanya tersebar dengan nilai 0,200, artinya lebih tinggi dari nilai kritis 0,05. Untuk tes rata-rata posttest, kelas kontrol memiliki nilai 0,200 lebih tinggi dari nilai besar 0,05, dan itu berarti datanya tidak khas. Nilai posttest kelas eksperimen sebesar 0,005 jauh dari ambang signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Hasil akhir uji kebiasaan untuk kelas kontrol dan eksplorasi harus terlihat pada tabel 14 terlampir.

Tabel 14 Kesimpulan Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Variabel		Kolmogorov smirnov			Kesimpulan
		Statistic	df	Sig.	
Eksperimen	Pretest	0,251	30	0,000	Tidak Normal
	Posttest	0,102	30	0,200	Normal
Kontrol	Pretest	0,105	30	0,200	Normal
	Posttest	0,194	30	0,005	Tidak Normal

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 23 for Windows (2023)

Mengingat tabel di atas, sangat mungkin beralasan bahwa dua informasi biasanya tersebar, khususnya posttest kelas kontrol dan pretest kelas trial. Sedangkan ada dua informasi yang tidak biasa disampaikan, yaitu pretest kelas kontrol dan posttest kelas eksplorasi. Statistik non parametrik khususnya uji Mann-Whitney akan digunakan untuk uji hipotesis karena data abnormal tidak memenuhi syarat statistik parametrik (Karmini, 2020: 23).

1. Uji Hipotesis.

Pengujian asumsi dalam ulasan ini menggunakan pengukuran non-parametrik, yaitu uji Mann-Whitney karena prasyarat (langsung) untuk analisis parametrik tidak terpenuhi (data tidak umum). Perangkat lunak statistik SPSS 23 for Windows digunakan untuk analisis pengujian ini. Tes ini diarahkan untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran Quiziz Game terhadap hasil belajar. pembukuan pada mata pelajaran Praktikum Pembukuan siswa kelas XI AKL SMKN 1 Polewali dibandingkan dengan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan reguler. Media/bundel buku saja dan N-Gain Test selesai untuk melihat kelayakan peningkatan hasil belajar siswa saat *treatment*.

a. Uji Mann Whitney.

Tes *Mann-Whitney* pada tahap ini diharapkan dapat memutuskan apakah terdapat perbedaan yang sangat besar antara hasil belajar kelas eksplorasi dan kelas kontrol. Hipotesis yang diuji disini adalah.

H0 : Hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

H1 berbeda nyata : tidak terdapat perbedaan yang masif antara hasil belajar kelas eksploratif dan kelas kontrol

Jika nilai *Asymp.sig* < 0,05 maka dapat dikatakan H0 diakui dan H1 ditolak atau terdapat perbedaan yang sangat besar antara hasil belajar kelas eksplorasi dan kelas kontrol. Sementara, jika nilai *Asymp.sig* > 0,05 maka H1 diakui dan H0 ditolak atau tidak ada perbedaan yang mencolok antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas uji coba. Berikut adalah hasil uji spekulasi untuk kelas uji coba dan kelas kontrol dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* pada tabel 15 di bawah ini.

Berdasarkan tabel di bawahnya, diketahui bahwa nilai *Asymp.sig.* (2-diikuti) sebesar 0,001 <0,05. Jadi sangat mungkin beralasan bahwa spekulasi (H0) diakui dan H1 ditiadakan, sebenarnya bermaksud agar ada perbedaan yang sangat besar antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksplorasi. Sehingga spekulasi tersebut diakui dan cenderung diungkapkan bahwa terdapat pengaruh kritis antara media pembelajaran Quiziz Game terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Praktikum Pembukuan di kelas XI AKL SMKN 1 Polewali.

Tabel 15 Hasil Uji Mann Whitney Kelas Kontrol dan Eksperimen

<i>Test Statistics^a</i>	
Hasil Belajar Siswa	
<i>Mann-Whitney U</i>	274,000
<i>Wilcoxon W</i>	540,000
<i>Z</i>	-5,597
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,001

Sumber: Hasil Olah Data *SPSS 23 for Windows* (2023)

Berdasarkan dari data nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dibuatkan tabel perbandingan ketuntasan nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen pada tabel 30 berikut.

b. N-Gain.

N-Gain digunakan untuk menentukan kelayakan peningkatan hasil belajar siswa ketika diberikan perlakuan sebagai model pembelajaran berbasis issue based course reading untuk kelas kontrol dan model pembelajaran berbasis issue berbasis Quiziz Game untuk kelas uji coba. Dengan menggunakan program SPSS 23 for windows, hasil perhitungan N-Gain Score Test (%) untuk kelas kontrol dan kelas eksploratori ditampilkan pada tabel 30 di bawah ini.

Tabel 30 Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	N-Gain Score (%)	Kategori Efektivitas N-Gain (Hake, 2002:3-4)	N-Gain Score (%)	Kategori Efektivitas N-Gain (Hake, 2002:3-4)
Rata-rata	31,37	Tidak Efektif	77,18	Efektif
Maximal	100,00		100,00	
Minimal	25,00		58,33	

Sumber: Hasil Olah Data SPSS 23 for Windows (2023)

Berdasarkan tabel estimasi N-Gain Score di atas, terlihat bahwa tipikal N-Gain Score kelas kontrol adalah 31,37, termasuk kelas esteem <40 atau “Tidak Kuat”, dengan skor N-Gain terbesar 100,00 dan minimal 20 ,00. Sementara itu, N-Gain Score kelas eksperimen rata-rata adalah 77,18 termasuk kategori nilai 75 atau “Efektif” dengan maksimal 100,00 dan minimal 58,33. Berikut foto pengambilan data penelitian.



Gambar 1. Pengambilan Data Penelitian

D. PENUTUP

1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah tulis peneliti dapat di simpulkan

Tidak semua siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari sebelum perlakuan (*pretest*) dibandingkan setelah perlakuan (*posttest*). Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Quiziz Game* terhadap hasil belajar Praktikum Akuntansi dengan materi pokok definisi akuntansi, persamaan dasar akuntansi, bukti transaksi keuangan dan siklus akuntansi perusahaan jasa pada siswa kelas XI AKL SMKN 1 Polewali. Juga, penggunaan media pembelajaran *Quiziz Game* efektif untuk meningkatkan hasil belajar Praktikum Akuntansi dengan materi pokok definisi akuntansi, persamaan dasar akuntansi, bukti transaksi keuangan dan siklus akuntansi perusahaan jasa pada siswa kelas XI AKL SMKN 1 Polewali.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R., I. (2018). *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. Universitas Negeri Yogyakarta, 16, 1.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173/10899>
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Citra, C. A., Rosy, B. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quiziz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP).
<file:///C:/Users/ACER/Downloads/1496-4659-1-PB.pdf>
- Ghozali. (2011). *Metode Penelitian*. Jakarta:Ar-Rahman. Hlm. 160.
- Hake. (2002). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta:Penebar Media Pustaka. Hlm. 3-4.
- Karmini. (2020). *Statistika Non Parametrik*. Kalimantan Timur: Mulawarman University Press.
- Mulyono, A. (2019). *Administrasi Pajak*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara. Nirmalasari. (2020). *Efektivitas Media Quiziz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 di SDN 1 Dodogan Dlingo*. [digilib.iankendari.ac.id](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/44341/1/17104080035_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf). https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/44341/1/17104080035_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf
- Ricardo dan Meilani, R. I. (2017). *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2, 2. Hlm. 188.
[file:///C:/Users/ACER/Downloads/10080-Article%20Text-30903-1-10-20200818%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/10080-Article%20Text-30903-1-10-20200818%20(2).pdf)
- Rivai dan Sudjana. (2011). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yogyakarta:Penebar Media Pustaka. Hlm. 3.

- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish. Hlm. 10.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Pada Muatan Bahasa Indonesia: Teori, Praktis dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers. Hlm. 67.
- Siregar, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta:Kencana.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA. Hlm. 21
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA. Hlm. 24
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA. Hlm. 124
- Widoyoko, E., P. (2018). *Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*. (Edisi Revisi). Yogyakarta: Pustaka Belajar.