



Peningkatan Hasil Belajar Kartu Persediaan Melalui Penggunaan Media Asesmen Quizizz

Dida Pambayun Ningtyas ✉, Universitas PGRI Madiun

Supri Wahyudi Utomo, Universitas PGRI Madiun

Hariyadi, SMK Negeri 2 Madiun

✉ didapn1301@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kartu persediaan melalui penggunaan media asesmen Quizizz di kelas XI AKL 2 SMK Negeri 2 Madiun. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 38%. Setelah penerapan Quizizz pada siklus 1 ketuntasan meningkat menjadi 59%, dan pada siklus 2 kembali meningkat menjadi 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media asesmen digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik serta membantu dalam memahami materi dengan lebih baik.

Kata kunci: hasil belajar, kartu persediaan, Quizizz, media asesmen, akuntansi



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mencetak generasi yang berkualitas dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dalam era globalisasi dan digitalisasi yang semakin pesat, sistem pendidikan dituntut untuk terus berinovasi guna menciptakan proses pembelajaran yang relevan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Tujuan utama pendidikan adalah untuk meningkatkan hasil belajar, yang tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga mencakup pengembangan sikap dan keterampilan. Namun, pada kenyataannya, pencapaian hasil belajar masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap kompleks dan abstrak seperti akuntansi.

Salah satu materi dalam akuntansi yang kerap menjadi kendala bagi siswa adalah kartu persediaan. Materi ini berkaitan dengan pencatatan mutasi barang secara sistematis dan akurat, serta menjadi dasar dalam penyusunan laporan keuangan perusahaan dagang. Kesulitan dalam memahami konsep dasar dan teknik pencatatan pada kartu persediaan dapat berdampak negatif terhadap penguasaan kompetensi akuntansi secara keseluruhan. Berdasarkan observasi awal di kelas XI AKL 2 SMK Negeri 2 Madiun, hanya 38% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menandakan bahwa pembelajaran konvensional belum efektif menjawab kebutuhan belajar siswa.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Putra & Wibowo (2023) yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi kartu persediaan karena pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual dan minimnya penggunaan media yang menarik. Dalam kondisi demikian, diperlukan strategi pembelajaran dan asesmen yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, memicu motivasi, dan mempermudah pemahaman konsep.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media asesmen berbasis teknologi, seperti Quizizz. Quizizz adalah aplikasi evaluasi berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Fitur-fitur seperti leaderboard, feedback real-time, timer, dan visual yang menarik menjadikan Quizizz sebagai alternatif evaluasi yang efektif, terutama untuk generasi digital native. Beberapa penelitian terdahulu, seperti oleh Mansyur et al. (2021) dan Tiana et al. (2021), membuktikan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media asesmen Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kartu persediaan di SMK. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif, relevan dengan kebutuhan abad ke-21, dan berbasis teknologi digital.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas XI AKL 2 SMK Negeri 2 Madiun. Penelitian dilakukan mulai Januari hingga Maret 2025. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda tentang materi kartu persediaan yang dikerjakan melalui platform Quizizz. Data dikumpulkan dari hasil tes tiap siklus dan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan ditetapkan jika ketuntasan belajar mencapai $\geq 75\%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pra siklus, hasil tes awal yang diperoleh dari 32 siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 64,5 dengan tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 38%. Artinya, hanya 12 siswa yang berhasil memperoleh nilai minimal 75, yang menjadi kriteria ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode evaluasi yang digunakan sebelumnya kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kartu persediaan. Rendahnya tingkat

ketuntasan ini menandakan perlunya penerapan metode atau media asesmen yang dapat memotivasi dan memfasilitasi siswa untuk belajar lebih baik.

Setelah diterapkannya media asesmen berbasis Quizizz pada Siklus I, terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai naik menjadi 71,3 dengan ketuntasan belajar yang meningkat menjadi 59%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu memberikan dampak positif dalam proses evaluasi pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya ditemukan beberapa kendala yang masih menghambat pencapaian hasil yang maksimal. Beberapa siswa belum terbiasa menggunakan platform Quizizz, sehingga memerlukan adaptasi lebih lanjut. Selain itu, gangguan jaringan WiFi sekolah kerap kali mengganggu kelancaran akses selama kuis berlangsung, yang berpengaruh pada konsentrasi dan semangat belajar siswa. Faktor lain yang juga ditemukan adalah kurangnya antusiasme sebagian siswa akibat tekanan batas waktu pengerjaan serta efek suara kompetitif yang disediakan aplikasi, yang bagi beberapa siswa malah menimbulkan rasa terbebani dan stres.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pada Siklus II dilakukan beberapa perbaikan strategi. Penggunaan hotspot pribadi menggantikan jaringan WiFi sekolah mampu mengatasi masalah konektivitas, sehingga proses pelaksanaan Quizizz menjadi lebih lancar. Selain itu, pemberian motivasi secara langsung kepada siswa serta pemberian reward bagi skor tertinggi berhasil meningkatkan semangat dan antusiasme siswa. Dengan perbaikan ini, rata-rata nilai belajar siswa meningkat kembali menjadi 78,9 dan ketuntasan belajar mencapai 75%, yang memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan ini tidak hanya tampak dari angka nilai, tetapi juga dari perubahan sikap dan perilaku siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih kompetitif, aktif memberikan umpan balik selama dan setelah pelaksanaan kuis, serta lebih giat dalam menyusun ringkasan materi yang dipelajari. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media asesmen Quizizz tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa secara menyenangkan.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu oleh Tiana et al. (2021) dan Andriani et al. (2021) yang juga menyimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Selain itu, pengalaman pembelajaran yang interaktif dan kompetitif turut memberikan dampak positif terhadap suasana kelas dan keterlibatan siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media asesmen dalam pembelajaran akuntansi khususnya materi kartu persediaan memberikan hasil yang optimal apabila didukung dengan strategi pelaksanaan yang tepat dan dukungan infrastruktur yang memadai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media asesmen digital berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kartu persediaan. Terbukti ketuntasan belajar meningkat secara signifikan dari 38% pada pra siklus menjadi 75% pada siklus II, yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Quizizz juga berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan berpartisipasi dalam evaluasi.

Untuk itu, disarankan bagi para guru agar mengintegrasikan media digital interaktif seperti Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan. Guru juga perlu memperhatikan aspek teknis dan psikologis dalam pelaksanaan media tersebut, seperti memastikan kesiapan siswa menggunakan platform digital dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman tanpa tekanan berlebihan. Bagi pihak sekolah, sangat penting untuk menyediakan dukungan infrastruktur digital yang memadai, termasuk jaringan internet yang stabil dan perangkat teknologi yang cukup agar pelaksanaan media digital dalam pembelajaran dapat berjalan optimal dan tidak terkendala masalah teknis.

Selanjutnya, bagi peneliti yang berminat mengembangkan kajian serupa, disarankan untuk melakukan penelitian dengan cakupan mata pelajaran atau jenjang pendidikan lain guna

mengkaji efektivitas jangka panjang penggunaan media digital seperti Quizizz dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji kombinasi media asesmen digital dengan pendekatan pembelajaran lain yang dapat lebih meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., Tiana, L., & Mansyur, A. (2021). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 9(2), 145-154.
- Mansyur, A., Andriani, R., & Tiana, L. (2021). Implementasi media asesmen Quizizz untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 75-83.
- Putra, F., & Wibowo, A. (2023). Kesulitan siswa dalam memahami materi kartu persediaan melalui pendekatan pembelajaran konvensional. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 11(1), 23-31.
- Tiana, L., Andriani, R., & Mansyur, A. (2021). Efektivitas Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi dan Media Pembelajaran*, 8(3), 112-121.