

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ PADA MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI TERHADAP KETERLIBATAN PESERTA DIDIK

Oleh :

Fina Oktafiani¹⁾, Sri Sumaryati²⁾

^{1,2} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

¹email: oktafianifina08@student.uns.ac.id

²email: srisumaryati@staff.uns.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 3 April 2024

Revisi, 17 April 2024

Diterima, 25 April 2024

Publish, 15 Mei 2024

Kata Kunci :

Media Pembelajaran Quizizz,

Keterlibatan Peserta Didik,

Persamaan Dasar Akuntansi.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah belum optimalnya keterlibatan peserta didik yang disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media Quizizz pada materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan siswa dalam aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Penelitian ini adalah studi eksperimental dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain quasi-eksperimental dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen. Pengumpulan data mengandalkan pada kuesioner, sementara analisis melibatkan uji *Independent Sample t-Test*, *uji Paired Sample t-Test*, dan *N-Gain* dengan bantuan SPSS 26, semua pada tingkat signifikansi 0,05. Hasil menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz pada materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan siswa dalam perilaku, emosi, kognitif, dan secara keseluruhan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi $< 0,05$ dalam *uji Independent Sample t-Test* dan *Paired Sample t-Test* serta hasil *N-Gain* yang menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz dengan kategori sedang dan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan Quizizz termasuk kategori rendah.



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Fina Oktafiani

Afiliasi: Universitas Sebelas Maret

Email: oktafianifina08@student.uns.ac.id

1. PENDAHULUAN

Keterlibatan peserta didik merupakan energi dan upaya peserta didik untuk ikut melaksanakan dan berpartisipasi dalam pendidikan yang melibatkan aspek perilaku, kognitif, dan emosional dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang baik (Bond et al., 2020; Fikrie & Ariani, 2021; Gunuc & Kuzu, 2015). Keterlibatan peserta didik juga dapat diartikan sebagai sejauh mana peserta didik mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran (Axelson & Flick, 2011). Keterlibatan peserta didik dapat diamati melalui tiga aspek, yaitu aspek kognitif yang mencakup strategi pembelajaran mendalam, pemahaman dan kemampuan peserta didik serta pengaturan diri, aspek emosional yang berkaitan dengan respon positif

terhadap lingkungan belajar, hubungan dengan teman sebaya dan guru, serta rasa tingkat rasa memiliki dan minat, dan aspek perilaku yang melibatkan partisipasi, ketekunan, dan perilaku positif selama pembelajaran (Bond & Bedenlier, 2019).

Bond & Bedenlier (2019) menyatakan bahwa keterlibatan peserta didik dibentuk melalui interaksi yang kompleks antara hubungan kegiatan belajar dan lingkungan belajar. Semakin banyak peserta didik yang aktif terlibat dalam pembelajaran, semakin besar peluang bagi peningkatan prestasi mereka dan kemungkinan memberikan umpan balik positif pada proses pembelajaran (Bond et al., 2020; Peters et al., 2019). Keterlibatan peserta didik memiliki nilai yang sangat penting dan bermanfaat baik untuk

keberhasilan akademik dan prestasi maupun untuk kepuasan akan pembelajaran yang efektif (Gunuc & Kuzu, 2015). Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran cenderung memiliki dorongan internal yang memaksa mereka untuk berusaha menghadiri kelas dan mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran tersebut (Hanaysha et al., 2023). Selain itu, keterlibatan peserta didik juga dapat membuat peserta didik memiliki karakter yang aktif pada tanggung jawabnya, meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya serta mendukung proses berlangsungnya pembelajaran dengan baik (Umamiyah et al., 2022). Keterlibatan peserta didik harus diperhatikan dengan baik karena merupakan faktor penting dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian akademik peserta didik di sekolah (Fikrie & Ariani, 2021). Keberhasilan proses belajar peserta didik di sekolah tidak hanya dipengaruhi pada aspek prestasi belajarnya. Faktor lain yang memengaruhi keberhasilan proses belajar tersebut yaitu aspek pembentukan karakter dan kenyamanan mereka di sekolah yang terwujud dalam komponen-komponen penyusun keterlibatan peserta didik yaitu kognitif, perilaku, dan emosi (Fikrie & Ariani, 2021). Sesuai dengan temuan penelitian Gunuc & Kuzu (2015), keterlibatan peserta didik di sekolah memiliki potensi untuk meningkatkan prestasi belajar mereka, terutama melalui aspek kognitif.

Keterlibatan peserta didik terdiri dari komponen keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif (Bond et al., 2020; Bond & Bedenlier, 2019; Fredricks et al., 2016; Kahu & Nelson, 2018). Fredricks et al. (2016) mendefinisikan keterlibatan perilaku sebagai bentuk partisipasi, usaha, perhatian, ketekunan, perilaku positif, dan tidak adanya perilaku yang mengganggu. Komponen ini dapat diamati melalui partisipasi aktif, kehadiran, perilaku positif, dan perilaku mematuhi aturan (Bond & Bedenlier, 2019). Sedangkan keterlibatan emosional memfokuskan pada seberapa jauh peserta didik menunjukkan reaksi positif atau negatif terhadap guru, teman sekelas, lingkungan akademis, atau sekolah secara keseluruhan, serta tingkat rasa memiliki individu terhadap lingkungan tersebut (Fredricks et al., 2016). Aspek ini dapat diamati melalui indikator antusiasme, rasa memiliki, interaksi positif dengan guru dan teman sebaya, serta minat belajar (Bond & Bedenlier, 2019). Adapun keterlibatan kognitif didefinisikan sebagai pembelajaran yang diatur sendiri menggunakan strategi pembelajaran mendalam dan mengarahkan upaya yang diperlukan untuk memahami konsep-konsep kompleks (Fredricks et al., 2016). Menurut Bond & Bedenlier (2019) keterlibatan kognitif ini dapat dilihat melalui indikator berpikir kritis, aktif, pemahaman materi, serta interaktif.

Keterlibatan peserta didik sangat penting bagi keberhasilan peserta didik (Wolf, 2023). Namun fenomena yang terjadi terdapat berbagai masalah dalam pendidikan seperti rendahnya prestasi, tingginya angka putus sekolah serta tingginya tingkat

kebosanan peserta didik dalam pembelajaran yang disebabkan karena rendahnya keterlibatan peserta didik (Fredricks et al., 2016). Hal tersebut terlihat pada penelitian Wang & Amemiya (2019) yang menunjukkan banyak peserta didik sekolah menengah di Amerika Serikat dan Finlandia yang mengalami penurunan keterlibatan sehingga berpengaruh pada perolehan prestasi akademik yang rendah. Penurunan keterlibatan peserta didik tersebut terjadi pada aspek perilaku, emosional, maupun kognitif terjadi selama sekolah menengah (Wang et al., 2015).

Selain itu, permasalahan tentang keterlibatan peserta didik juga terjadi di Indonesia, seperti yang ditunjukkan oleh Wardana & Sagoro (2019) dalam penelitiannya yang menunjukkan adanya permasalahan mengenai keterlibatan peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi Dasar rendah pada salah satu SMK di Yogyakarta, yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang maksimal dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Hasil penelitian (Marcia et al., 2020) juga menunjukkan permasalahan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah dengan persentase keterlibatan 30% sehingga menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan efisien. Permasalahan ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang maksimal serta kurangnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian lainnya dilakukan oleh Deosari & Appulembang (2022) juga menunjukkan permasalahan yang sama dimana keterlibatan peserta didik baik dari aspek emosional, perilaku, dan kognitif masih rendah yang ditunjukkan dengan sikap pasif peserta didik saat pembelajaran, tidak memperhatikan penjelasan guru, serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

Permasalahan-permasalahan di atas mengindikasikan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran materi persamaan dasar akuntansi masih belum optimal. Apabila tidak diatasi, masalah tersebut dapat menyebabkan rendahnya prestasi akademik peserta didik, pembelajaran yang kurang efektif, kebosanan, bahkan putus sekolah (Fredricks et al., 2016; Peters et al., 2019; Wang & Amemiya, 2019). Menurut beberapa peneliti, permasalahan mengenai keterlibatan peserta didik tersebut dapat diselesaikan dengan memanfaatkan bantuan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar meningkatkan keterlibatan peserta didik (Bond et al., 2020; Marcia et al., 2020). Bond et al., (2020) menyatakan bahwa penggunaan teknologi pada pembelajaran berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, cara guru mengaplikasikan media pembelajaran menjadi faktor utama dalam keterlibatan peserta didik, sehingga peran media dalam mendorong peserta didik untuk terlibat aktif menjadi sangat penting (Bond & Bedenlier, 2019).

Menurut Sani (2016), keberhasilan pendidik dalam memberikan ilmu kepada peserta didiknya dapat dipengaruhi berbagai faktor, di antaranya yaitu

ketepatan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru sebagai upaya untuk mengatasi keterlibatan peserta didik adalah media *Quizizz* (Halimatusyadiah et al., 2023; Jasni & Hastuti, 2021; Maspupah & Wulan, 2021; Miladanta & Muharam, 2021; Nurfaishah & Said, 2022; Sagala, 2023; Simanjuntak, 2020). *Quizizz* merupakan salah satu media interaktif dan sarana komunikasi dalam pembelajaran yang memiliki visual menarik, menyenangkan serta tidak monoton yang mampu memunculkan ketertarikan dan memusatkan perhatian peserta didik selama pembelajaran. *Quizizz* dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran interaktif dan dapat mendorong motivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan berbagai fitur menarik yang dimilikinya (Amin et al., 2023). Pendidik dapat memanfaatkan fitur utama seperti Fitur Lesson dan Fitur Quiz untuk menyajikan materi pembelajaran serta memberikan umpan balik melalui poling, jawaban singkat, pertanyaan terbuka, dan fitur menggambar. Fitur ini juga dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran berdasarkan materi yang telah disampaikan. Maspupah & Wulan (2021) menyatakan bahwa tampilan visual yang interaktif pada *Quizizz* dapat menimbulkan perasaan menyenangkan, nyaman dan memotivasi peserta didik untuk lebih tertarik serta antusias dalam belajar dimana antusiasme ini merupakan indikator dari keterlibatan emosional peserta didik. Integrasi *Quizizz* dengan soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yang berarti juga meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik (Simanjuntak, 2020). Selain itu, fitur Quiz yang tersedia juga memengaruhi aspek keterlibatan perilaku peserta didik dengan memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing sehingga mendorong partisipasi aktifnya dalam belajar untuk mengerjakan latihan dan kuis yang ditugaskan.

Penelitian ini didukung beberapa penelitian yang relevan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Bond & Bedenlier (2019) yang menyatakan bahwa keterlibatan peserta didik juga dipengaruhi oleh teknologi pendidikan. Penelitian Teng & Wang (2021) menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan teknologi pendidikan dapat mendukung keterlibatan peserta didik. Penelitian Maspupah & Wulan (2021) menunjukkan bahwa *Quizizz* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran. Penelitian sejenis sebelumnya oleh Sagala (2023) dengan judul efektivitas penggunaan media *Quizizz* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran online akuntansi. Kebaruan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Quizizz* pada

materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperlukan pemahaman yang lebih luas mengenai penggunaan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi dalam memengaruhi keterlibatan peserta didik. Pemanfaatan beragam media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Miladanta & Muharam, 2021; Simanjuntak, 2020). Keterlibatan peserta didik juga perlu diteliti karena keterlibatan peserta didik merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan akademik peserta didik, perkembangan kognitif, dan kualitas pendidikan (Teng & Wang, 2021). Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan peserta didik dari aspek perilaku, emosional, dan kognitif.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain *non-equivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan di program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Surakarta pada bulan Januari – Februari 2024. Adapun subjek penelitian ini adalah kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga yang terdiri dari 2 kelas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah 72 peserta didik. Dalam hal ini, dua kelompok yang tidak dipilih secara acak disajikan, kemudian dilakukan uji *pre-test* pada kedua kelompok untuk menentukan kondisi awal dan perbedaan awal antara keduanya sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima perlakuan (X) dalam bentuk penggunaan media *Quizizz* dalam pelajaran akuntansi dasar, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan. Setelah perlakuan, kedua kelompok diuji dengan *post-test* sebagai tes penutup.

Teknik pengumpulan data penelitian melalui kuesioner. Adapun kuesioner *Pretest* dan *Posttest* dalam penelitian ini menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dan sudah diyakini valid berdasarkan indikator keterlibatan peserta didik aspek perilaku, emosional, dan kognitif. Hasil data tersebut kemudian diuji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* signifikansi 0,05 dan diuji homogenitasnya menggunakan *Levene Statistic* dengan signifikansi 0,05 sebagai uji prasyarat. Hipotesis penelitian diuji menggunakan uji *Independent Sample t-Test* dan *Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05 serta uji *N-Gain* untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Quizizz* terhadap keterlibatan perilaku, emosional, kognitif, dan keterlibatan peserta didik secara keseluruhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap awal pelaksanaan penelitian ini adalah dengan melakukan *pretest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut pemaparan hasil analisis deskriptif *pretest* keterlibatan peserta didik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menentukan kondisi awal.

Tabel 1 Deskripsi Data *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Keterangan	N	<i>Pretest</i>		
		Min	Max	Mean
Keterlibatan Peserta Didik Kelompok Eksperimen	36	128	181	153.19
Keterlibatan Perilaku Kelompok Eksperimen	36	45	70	56.33
Keterlibatan Emosional Kelompok Eksperimen	36	35	68	52.50
Keterlibatan Kognitif Kelompok Eksperimen	36	32	57	44.36
Keterlibatan Peserta Didik Kelompok Kontrol	36	120	177	149.94
Keterlibatan Perilaku Kelompok Kontrol	36	41	63	54.08
Keterlibatan Emosional Kelompok Kontrol	36	40	68	52.42
Keterlibatan Kognitif Kelompok Kontrol	36	34	51	43.44

Dari pengolahan data hasil *pretest* menunjukkan terdapat perbedaan yang tidak terlalu jauh nilai rata-rata keterlibatan peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode yang biasa digunakan berbantuan *powerpoint*. Setelah perlakuan selama tiga kali pertemuan, kemudian dilakukan *posttest* pada keduanya untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *Quizizz* terhadap keterlibatan peserta didik.

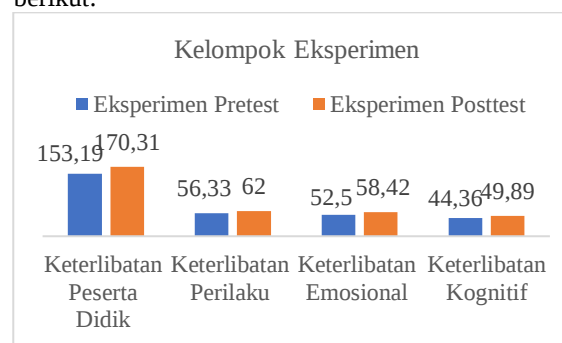
Tabel 2 Deskripsi Data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Keterangan	N	<i>Posttest</i>		
		Min	Max	Mean
Keterlibatan Peserta Didik Kelompok Eksperimen	36	141	191	170.31
Keterlibatan Perilaku Kelompok Eksperimen	36	52	70	62.00
Keterlibatan Emosional Kelompok Eksperimen	36	42	70	58.42
Keterlibatan Kognitif Kelompok Eksperimen	36	35	60	49.89
Keterlibatan Peserta Didik Kelompok Kontrol	36	127	193	159.39
Keterlibatan Perilaku Kelompok Kontrol	36	42	67	58.81
Keterlibatan Emosional Kelompok Kontrol	36	40	69	54.94
Keterlibatan Kognitif Kelompok Kontrol	36	34	60	45.64

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh data *posttest* keterlibatan peserta didik pada kelompok eksperimen yang menggunakan *Quizizz* lebih tinggi dari kelompok kontrol yang tidak menggunakan *Quizizz*. Keterlibatan perilaku kelompok eksperimen pada *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 62,00 lebih tinggi dibanding kelompok kontrol yang mempunyai nilai 58,81. Keterlibatan emosional kelompok eksperimen menunjukkan angka 58,42 sedangkan

pada kelompok kontrol 54,94. Keterlibatan kognitif pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai 49,89 dan pada kelompok kontrol 45,64. Adapun keterlibatan peserta didik secara keseluruhan pada kelompok eksperimen adalah 170,31 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mempunyai nilai 159,39.

Kelompok eksperimen juga menunjukkan kecenderungan nilai rata-rata yang meningkat pada *posttest*. Peningkatan skor rata-rata dalam kelompok eksperimen pada berbagai aspek keterlibatan ditunjukkan dengan jelas. Pada *Pretest*, skor keterlibatan perilaku mencapai 56,33, meningkat menjadi 62 pada *Posttest*. Demikian pula, aspek keterlibatan emosional mengalami peningkatan dari 52,50 menjadi 58,42 pada *Posttest*. Skor keterlibatan kognitif juga mengalami peningkatan yang signifikan, naik dari 44,36 pada *Pretest* menjadi 49,89 pada *Posttest*. Selain itu, keterlibatan peserta didik menunjukkan peningkatan yang berarti, dari 153,19 pada *Pretest* menjadi 170,31 pada *Posttest*. Peningkatan tersebut dapat diamati melalui grafik berikut:



Gambar 1 Perbandingan hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Pada penelitian ini, dilakukan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Persyaratan yang harus terpenuhi adalah data dari kuesioner mengenai pengaruh penggunaan media *Quizizz* dalam materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan peserta didik harus memiliki distribusi yang normal serta homogen. Uji normalitas penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* berbantuan SPSS 26 dengan taraf signifikansi 0,05 pada kedua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol. Data penelitian dianggap memiliki distribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05, namun jika nilai signifikansi < 0,05 data penelitian dianggap tidak memiliki distribusi normal. Berikut adalah Tabel yang memuat hasil uji normalitas data *Pretest* dan *Posttest* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Data	Kelompok	Sig	α	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,200	0,05	Normal
	Kontrol	0,70	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,200	0,05	Normal
	Kontrol	0,200	0,05	Normal

Berdasarkan informasi dari Tabel 4.37, dapat diambil kesimpulan bahwa data keterlibatan peserta didik dalam kedua kelompok, eksperimen dan kontrol, baik sebelum perlakuan (*Pretest*) maupun setelah perlakuan (*Posttest*), memiliki distribusi normal, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data tersebut telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Selanjutnya data diuji homogenitasnya menggunakan uji *Levene Statistic* berbantuan SPSS 26 dengan tingkat signifikansi 0,05. Data penelitian dikatakan homogen jika memiliki nilai signifikansi berdasarkan *Based on Mean* > 0,05. Berikut Tabel hasil uji homogenitas data penelitian:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	Sig.
Keterlibatan Peserta Didik	Based on Mean	2.707	0.104
	Based on Median	2.655	0.108
	Based on Median and with adjusted df	2.655	0.108
	Based on trimmed mean	2.643	0.108

Dari hasil pengujian homogenitas data kuesioner keterlibatan peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh nilai *Sig Based on Mean* sebesar 0,104, dimana *Sig* > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data homogen, dan oleh karena itu, layak untuk digunakan sebagai sampel penelitian.

Berdasarkan hasil uji prasyarat diketahui bahwa data penelitian telah berdistribusi normal dan homogen sehingga dapat dilanjutkan untuk dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan *Independent Sample t-Test*, *Paired Sample t-Test*, dan uji *N-Gain* berbantuan SPSS 26. *Independent Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan peserta didik aspek perilaku, emosional, dan kognitif pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan *Quizizz*. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan hipotesis adalah nilai signifikansi 0,05. Hal ini berarti apabila nilai signifikansi *Sig.2 tailed* < 0,05 maka dapat dikatakan terdapat perbedaan keterlibatan perilaku peserta didik yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan *Quizizz*. Adapun hasil pengujian *Independent Sample t-Test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Uji *Independent Sample t-Test*

	t	df	Sig. (2-tailed)
Keterlibatan Peserta Didik	3.406	70	0.001
Keterlibatan Perilaku Peserta Didik	2.651	70	0.010
Keterlibatan Emosional Peserta Didik	2.287	70	0.025
Keterlibatan Kognitif Peserta Didik	3.536	70	0.001

Berdasarkan hasil perhitungan *Independent Sample t-Test* di atas, ditemukan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* untuk semua aspek keterlibatan peserta didik berada di bawah 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterlibatan perilaku peserta didik yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan *Quizizz*.

Selanjutnya dilakukan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan *mean* yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest* di antara kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS 26 dengan nilai signifikansi 0,05. Hal ini terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* apabila nilai signifikansi *Sig.2 tailed* < 0,05.

Tabel 6 Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Keterlibatan Peserta Didik Eksperimen	-17.111	-11.664	35	0.000
Keterlibatan Perilaku Eksperimen	-5.667	-6.412	35	0.000
Keterlibatan Emosional Eksperimen	-5.917	-7.322	35	0.000
Keterlibatan Kognitif Eksperimen	-5.528	-7.912	35	0.000
Keterlibatan Peserta Didik Kontrol	-9.444	-4.926	35	0.000
Keterlibatan Perilaku Kontrol	-4.722	-7.286	35	0.000
Keterlibatan Emosional Kontrol	-2.528	-2.763	35	0.009
Keterlibatan Kognitif Kontrol	-2.194	-2.489	35	0.018

Berdasarkan hasil perhitungan *Paired Sample t-Test* di atas, ditemukan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* untuk semua aspek berada di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam rata-rata keterlibatan peserta didik antara hasil *Pretest* dan *Posttest*, baik dalam kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Uji hipotesis selanjutnya yaitu uji *N-Gain* yang digunakan untuk mengukur peningkatan rata-rata keterlibatan peserta didik yang didapat dari hasil *Pretest* dan *Posttest*. Terdapat tiga kriteria untuk *N-Gain*, yaitu: jika nilai *N-Gain* < 0,3, itu dikategorikan sebagai peningkatan rendah; jika nilai *N-Gain* berada di antara 0,3 hingga 0,7, itu dikategorikan sebagai peningkatan sedang; dan jika nilai *N-Gain* > 0,7, itu dikategorikan sebagai peningkatan tinggi. Adapun hasil perhitungan uji *N-Gain* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Uji *N-Gain*

Keterangan	N	N-Gain	
		Mean	Std. Dev
Keterlibatan Peserta Didik Eksperimen	36	0,3699	0,17594
Keterlibatan Perilaku Eksperimen	36	0,3952	0,35396
Keterlibatan Emosional Eksperimen	36	0,3612	0,27778
Keterlibatan Kognitif Eksperimen	36	0,3897	0,29528
Keterlibatan Peserta Didik Kontrol	36	0,1838	0,22101
Keterlibatan Perilaku Kontrol	36	0,3035	0,26045

Keterlibatan Emosional Kontrol	36	0,0430	0,70975
Keterlibatan Kognitif Kontrol	36	0,1045	0,28092

Berdasarkan hasil pengujian *N-Gain*, rata-rata peningkatan keterlibatan peserta didik dalam kelompok eksperimen adalah 0,3699, yang masuk dalam kategori sedang. Keterlibatan perilaku juga mengalami peningkatan dengan rata-rata 0,3952, termasuk dalam kategori sedang. Keterlibatan emosional menunjukkan peningkatan dengan rata-rata 0,3612, juga termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, keterlibatan kognitif meningkat dengan rata-rata 0,3897, dan masuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelompok kontrol, keterlibatan peserta didik, keterlibatan emosional, dan keterlibatan kognitif menunjukkan nilai *N-Gain* < 0,3 sehingga disimpulkan peningkatan keterlibatan termasuk dalam kategori rendah dan keterlibatan perilakunya masuk dalam kategori sedang karena nilai yang diperoleh > 0,3.

Dari hasil uji hipotesis yang meliputi uji Independent Sample *t-Test*, Paired Sample *t-Test*, dan *N-Gain*, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Quizizz pada materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan perilaku peserta didik, keterlibatan emosional peserta didik, keterlibatan kognitif peserta didik, serta keterlibatan peserta didik secara keseluruhan.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Media Quizizz pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi terhadap Keterlibatan Perilaku Peserta Didik

Dari hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample *t-Test* pada data *Posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz pada materi persamaan dasar akuntansi berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan perilaku peserta didik. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,010, yang berada di bawah tingkat signifikansi yang ditetapkan sebelumnya, yaitu 0,05. Pada uji Paired Sample *t-Test* juga diperoleh nilai signifikansi dibawah 0,05. Hasil uji *N-Gain* yang dilakukan menunjukkan bahwa keterlibatan perilaku kelompok eksperimen sebesar 0,3952 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Di samping itu, ditemukan bahwa nilai rata-rata *Posttest* dari kelompok eksperimen adalah 62,00, melebihi nilai rata-rata kelompok kontrol yang hanya mencapai 58,81. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz pada materi persamaan dasar akuntansi dapat memengaruhi keterlibatan perilaku peserta didik.

Keterlibatan perilaku ini dilihat berdasarkan indikator dari teori Bond & Bedenlier (2019). Penggunaan media Quizizz berpengaruh terhadap keterlibatan perilaku peserta didik berdasarkan indikator 1) Partisipasi aktif; 2) Kehadiran; 3) Perilaku positif; dan 4) Mematuhi aturan. Penggunaan media

Quizizz ini mampu meningkatkan keterlibatan perilaku peserta didik yang ditunjukkan dengan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran serta mematuhi aturan sesuai instruksi yang diberikan oleh guru pada saat bermain game dengan menggunakan fitur Quiz. Hal tersebut sejalan dengan Hanaysha et al. (2023) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melalui penggunaan Quizizz, khususnya pada fitur Quiz, peserta didik terdorong untuk ikut berperan dan berpartisipasi secara aktif dalam mengerjakan semua soal latihan dan bersaing dengan teman dengan harapan memperoleh peringkat tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi digital memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan perilaku peserta didik di kelas sesuai dengan temuan penelitian Teng & Wang (2021).

Kelompok eksperimen yang menggunakan media Quizizz, selama proses pembelajaran berlangsung, selain hadir dan berpartisipasi secara aktif di kelas, juga menunjukkan perilaku positif seperti menghargai teman dalam bermain game menggunakan fitur Quiz yang ditunjukkan saling memberikan *reaction* kepada teman serta mematuhi aturan dalam bermain. Hal ini sejalan dengan prinsip *Student Engagement Theory* dimana peserta didik harus terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui media berbasis teknologi, melakukan interaksi dengan orang lain, serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Ini membuktikan bahwa penggunaan media Quizizz dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan perilaku peserta didik. Penelitian ini didukung dengan penelitian Sagala (2023) dan (Maspupah & Wulan, 2021). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis penelitian diterima, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media Quizizz pada materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan perilaku peserta didik.

Pengaruh Penggunaan Media Quizizz pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi terhadap Keterlibatan Emosional Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample *t-Test* pada data *Posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran tentang materi persamaan dasar akuntansi berpengaruh secara signifikan terhadap keterlibatan emosional peserta didik. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,025, yang berada di bawah tingkat signifikansi yang telah ditetapkan sebelumnya sebesar 0,05. Pada uji Paired Sample *t-Test* juga diperoleh nilai signifikandi dibawah 0,05. Hasil uji *N-Gain* yang dilakukan menunjukkan bahwa keterlibatan emosional kelompok eksperimen sebesar 0,3612 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang, dan kelompok kontrol hanya 0,0430 yang termasuk kategori rendah. Lebih lanjut, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata

Posttest kelompok eksperimen (58,42) dan kelompok kontrol (54,94), dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi.

Dalam penelitian ini, indikator keterlibatan emosional didasarkan pada konsep yang dijelaskan oleh Bond & Bedenlier (2019). Penggunaan media *Quizizz* berpengaruh pada keterlibatan emosional peserta didik, yang tercermin melalui empat indikator, yaitu 1) Antusiasme; 2) Rasa Memiliki; 3) Interaksi positif dengan guru dan teman sebaya; dan 4) Minat belajar. Kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme tinggi dalam pembelajaran menggunakan *Quizizz* yang ditunjukkan dengan sikap tertarik dan respon yang positif dalam pembelajaran. Selain itu, kelompok eksperimen juga memiliki interaksi yang positif kepada teman maupun guru yang ditunjukkan dengan sikap membantu teman yang memiliki kendala saat bermain dan memberikan reaksi baik kepada guru saat pembelajaran.

Maspupah & Wulan (2021) dan Sagala (2023) mengemukakan penggunaan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dengan fitur-fiturnya yang menarik. Sesuai dengan penelitian ini, dimana peserta didik menunjukkan tingkat ketertarikan dengan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran dan lebih menikmati pembelajaran. Hal tersebut sejalan Chiu (2022) yang menyampaikan bahwa penggunaan dukungan digital dalam pembelajaran membuat peserta didik lebih menikmati pembelajaran sebagai salah satu bentuk ketelibatan emosional.

Kelompok eksperimen yang menggunakan media *Quizizz*, selama proses pembelajaran berlangsung, menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika tahapan bermain game dimulai, dengan mencoba semua fitur yang tersedia di *Quizizz* seperti fitur *reaction* untuk berinteraksi dengan teman dalam game. Hal tersebut konsisten dengan *Student Engagement Theory* yang mengemukakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memfasilitasi keterlibatan peserta didik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji hipotesis dapat diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan emosional peserta didik.

Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi terhadap Keterlibatan Kognitif Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* pada data *Posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi memiliki pengaruh signifikan terhadap keterlibatan kognitif peserta didik. Nilai signifikansi yang didapat adalah 0,001, lebih rendah dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan sebelumnya sebesar 0,05. Pada uji *Paired Sample t-Test* juga diperoleh nilai signifikansi dibawah 0,05. Hasil uji *N-Gain* yang

dilakukan menunjukkan bahwa keterlibatan kognitif kelompok eksperimen sebesar 0,3897 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang dan kelompok kontrol 0,1045 yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_3 penelitian diterima. Selain itu, ditemukan bahwa nilai rata-rata *Posttest* dari kelompok eksperimen adalah 49,89, melebihi nilai rata-rata kelompok kontrol yang hanya mencapai 45,64.

Indikator keterlibatan kognitif yang diterapkan dalam penelitian ini didasarkan pada kerangka kerja yang disusun oleh Bond & Bedenlier (2019). Penggunaan media *Quizizz* memiliki dampak pada keterlibatan perilaku peserta didik, yang dapat diamati melalui empat indikator: 1) Berpikir kritis; 2) Aktif; 3) Pemahaman Materi; dan 4) Interaktif. Penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran di kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang positif dalam pembelajaran. Peserta didik dapat lebih meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dengan mencoba menyelesaikan berbagai jenis soal yang tersedia serta terlibat secara interaktif berkolaborasi dengan teman dan guru untuk membahas soal yang belum dipahami. Sesuai dengan *Student Engagement Theory* yang menyatakan bahwa keterlibatan peserta didik dapat dicapai salah satunya dengan komponen *Relate* yang menekankan upaya kolaboratif dan melibatkan komunikasi serta keterampilan sosial. Hal ini sejalan dengan Dixon (2015) yang menyatakan bahwa ketika peserta didik terlibat secara interaktif maka proses kognitif mereka berada pada kapasitas tertinggi. Selain itu, peserta didik di kelompok eksperimen juga aktif dalam pembelajaran dengan berinteraksi secara langsung maupun melalui *Quizizz* dengan teman dan mengikuti perintah guru. Hal tersebut meningkatkan perkembangan kognitifnya seperti yang disampaikan Hidayati & Aslam (2021) bahwa kognitif peserta didik bergantung pada sejauh mana dia aktif dalam bersosialisasi.

Penggunaan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan kognitif peserta didik sesuai dengan penelitian Teng & Wang (2021). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian hipotesis penelitian ini dapat diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan kognitif peserta didik.

Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi terhadap Keterlibatan Peserta Didik

Hasil analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample t-Test* pada data *Posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan peserta didik. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, yang berada di bawah tingkat signifikansi sebelumnya yang telah ditetapkan sebesar 0,05. Pada uji *Paired Sample*

t-Test juga diperoleh nilai signifikandi dibawah 0,05. Hasil uji *N-Gain* yang dilakukan menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik kelompok eksperimen sebesar 0,3699 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang dan kelompok kontrol 0,1838 yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_4 penelitian diterima. Selain itu, didapati bahwa rata-rata nilai *Posttest* dari kelompok eksperimen sebesar 170,31, melebihi rata-rata nilai kelompok kontrol yang hanya mencapai 159,39.

Keterlibatan peserta didik dalam aspek perilaku, emosional, dan kognitif dalam penelitian ini diukur menggunakan indikator yang disusun oleh Bond & Bedenlier (2019). Dari indikator ini, dapat diamati perbedaan dalam data antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *Quizizz* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan *Quizizz*, baik pada tahap *Pretest* maupun *Posttest*. Dari data yang telah dipaparkan di atas juga diketahui terdapat peningkatan rata-rata keterlibatan dari seluruh aspek antara sebelum perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan. Selain itu, peningkatan keterlibatan peserta didik terlihat pada kelompok kontrol dari hasil uji *N-Gain* yang telah dilakukan, dimana hasil *N-Gain* dari kelompok eksperimen tergolong dalam kategori sedang, sementara kelompok kontrol tergolong dalam kategori rendah.

Penelitian ini berdasar pada *Student Engagement Theory* oleh Kearsley, G., & Shneiderman (1998) yang berasumsi bahwa peserta didik harus dilibatkan dalam pembelajaran melalui media berbasis teknologi, interaksi dengan orang lain, serta tugas agar dapat terlaksana pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian ini mendukung teori tersebut dimana dengan menggunakan media berbasis teknologi berupa *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Schindler et al. (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi terutama permainan digital merupakan faktor yang memengaruhi berbagai indikator keterlibatan peserta didik dan menghasilkan peningkatan pada hasil pembelajaran.

Menurut Artantio et al. (2022), *Quizizz* merupakan media pembelajaran digital berbasis permainan yang dapat menjadikan pembelajaran di kelas lebih interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan peserta didik baik dari aspek kognitif, emosional maupun kognitif melalui fitur-fitur dan tampilannya yang menarik. Chaiyo & Nokham (2017) menyatakan bahwa menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, interaktivitas, dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong peserta didik untuk menjadi inovatif, membangkitkan emosi positif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik sesuai hasil penelitian Gunness et al. (2023). Berdasarkan

penjelasan tersebut, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi seperti menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran materi persamaan dasar akuntansi.

Penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh Bond & Bedenlier (2019), Teng & Wang (2021), Maspupah & Wulan (2021), serta Sagala (2023) yang membahas mengenai penggunaan media berbasis teknologi dan *Quizizz* yang berpengaruh terhadap keterlibatan peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap keterlibatan peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dan relevansi dengan penelitian-penelitian terdahulu, kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* pada materi persamaan dasar akuntansi terhadap keterlibatan perilaku, keterlibatan emosional, keterlibatan kognitif, dan keterlibatan peserta didik dari hasil uji *Independent Sample t-Test* dan *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan signifikansi dibawah 0,05. Selain itu uji *N-Gain* yang dilakukan juga menunjukkan hasil peningkatan keterlibatan peserta didik dari semua aspek pada kelompok eksperimen termasuk dalam kategori sedang dan kelompok kontrol pada kategori rendah. Terdapat juga peningkatan rata-rata skor pada kelompok eksperimen yang ditunjukkan pada aspek keterlibatan perilaku pada *Pretest* 56,33 naik menjadi 62 pada *Posttest*, aspek keterlibatan emosional dari 52,50 menjadi 58,42 pada *Posttest*, keterlibatan kognitif dari sebelumnya saat *pretest* 52,50 menjadi 58,42 pada *posttest*, dan keterlibatan peserta didik dari 153,19 pada saat *pretest* naik menjadi 170,31 pada nilai *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran bagi peneliti berikutnya untuk dapat melanjutkan penelitian ini dengan mendalami serta mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih beragam. Penelitian tersebut diharapkan dapat melibatkan populasi dan sampel yang lebih luas serta dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang, sehingga hasil yang dihasilkan menjadi lebih komprehensif dan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait topik ini. Selain itu, rekomendasi implikatif dari temuan penelitian ini adalah pendidik dapat menjadikan ini sebagai bahan pertimbangan guna meningkatkan keterlibatan peserta didik pada mata pelajaran akuntansi dasar materi persamaan dasar akuntansi dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan menarik, seperti dengan menggunakan media *Quizizz*.

5. REFERENSI

- Artantio, F. I., Nuraini, K., Mardila, M., & Laily. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dalam Meminimalisir Tingkat Kecurangan Akademik Pada Siswa Akuntansi SMK Islam Batu. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 2(3), 85–92. <http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/2508%0Ahttp://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/viewFile/2508/1689>
- Axelson, B. R. D., & Flick, A. (2011). By Rick D. Axelson and Arend Flick. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 43 (1)(February 2011), 38–43.
- Bond, M., & Bedenlier, S. (2019). Facilitar la participación de los estudiantes a través de la tecnología educativa: hacia un marco conceptual. *Journal of Interactive Media in Education*, 2019(1), 1–14. <https://jime.open.ac.uk/articles/10.5334/jime.528/>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: a systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT 2017*, 178–182. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Chiu, T. K. F. (2022). Applying the self-determination theory (SDT) to explain student engagement in online learning during the COVID-19 pandemic. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(S1), S14–S30. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1891998>
- Deosari, A., & Appulembang, O. D. (2022). Penerapan Penguatan Positif Terhadap Keterlibatan Perilaku Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh [the Implementation of Positive Reinforcement on Students' Behavior in Distance Learning]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 90. <https://doi.org/10.19166/johme.v6i1.2868>
- Dixon, M. D. (2015). Measuring student engagement in the online course: the Online Student Engagement scale (OSE).(Section II: Faculty Attitudes and Student Engagement)(Report). *Online Learning Journal (OLJ)*, 19(4), 143.
- Fikrie, F., & Ariani, L. (2021). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Di Sekolah sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Pendidikan 2019 Fakultas Pendidikan Psikologi, April*, 103–110.
- Fredricks, J. A., Filsecker, M., & Lawson, M. A. (2016). Student engagement, Context, And adjustment: Addressing definitional, Measurement, And methodological issues. *Learning and Instruction*, 43, 1–4. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2016.02.002>
- Gunness, A., Matanda, M. J., & Rajaguru, R. (2023). Effect of student responsiveness to instructional innovation on student engagement in semi-synchronous online learning environments: The mediating role of personal technological innovativeness and perceived usefulness. In *Computers and Education* (Vol. 205). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104884>
- Gunuc, S., & Kuzu, A. (2015). Student engagement scale: development, reliability and validity. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 40(4), 587–610. <https://doi.org/10.1080/02602938.2014.938019>
- Halimatusyadiah, H., & others. (2023). The The Benefits of Interactive Media Websites Through Google Sites on Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Lingua Idea*, 14(1), 92–108.
- Hanaysha, J. R., Shriedeh, F. B., & In'airat, M. (2023). Impact of classroom environment, teacher competency, information and communication technology resources, and university facilities on student engagement and academic performance. *International Journal of Information Management Data Insights*, 3(2), 100188. <https://doi.org/10.1016/j.jjime.2023.100188>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Jasni, S. M., & Hastuti, H. (2021). Upaya Peningkatan Partisipasi Belajar Sejarah Menggunakan Model TGT Dengan Aplikasi Quizizz di SMAN 2 Pariaman. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 440–448. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.283>
- Kahu, E. R., & Nelson, K. (2018). Student engagement in the educational interface: understanding the mechanisms of student success. *Higher Education Research and Development*, 37(1), 58–71. <https://doi.org/10.1080/07294360.2017.13441>

- 97
- Kearsley, G., & Shneiderman, B. (1998). A framework for technology-based teaching and learning. *Education Technology*, 1(1), 20–37. www.jstor.org/stable/44428478
- Marcia, V., Darmawan, D., & Safitri, E. R. (2020). Penggunaan E-Learning Model Scorm Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Keterlibatan Peserta Didik (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK Negeri 12 Garut). *Teknologi ...*, 5(September), 983–989. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/1559>
- Maspupah, A., & Wulan, S. R. (2021). Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik pada Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 439. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3761>
- Miladanta, A. N., & Muharam, A. A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka Berbasis Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Darul Fikri Materi Gerak. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 27(I), 25–37.
- Nurfaisah, A., & Said, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 375. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>
- Peters, H., Zdravkovic, M., João Costa, M., Celenza, A., Ghias, K., Klamen, D., Mossop, L., Rieder, M., Devi Nadarajah, V., Wangsaturaka, D., Wohlin, M., & Weggemans, M. (2019). Twelve tips for enhancing student engagement. *Medical Teacher*, 41(6), 632–637. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2018.1459530>
- Sagala, I. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Online Akuntansi. *Journal on Education*, 05(04), 14338–14348.
- Sani, Abdullah, R. (2016). Metode Pembelajaran Saintifik. *Trabajo Infantil*, 53(9), 178. <http://digilib.unimed.ac.id/1630/>
- Schindler, L. A., Burkholder, G. J., Morad, O. A., & Marsh, C. (2017). Computer-based technology and student engagement: a critical review of the literature. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0063-0>
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Teng, Y., & Wang, X. (2021). The effect of two educational technology tools on student engagement in Chinese EFL courses. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00263-0>
- Umamiyah, N., Fauziyah, N., & Khikmiyah, F. (2022). Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Keterlibatan Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Didaktika*, 28(2), 1–14. <http://eprints.umg.ac.id/5704/>
- Wang, M. Te, & Amemiya, J. (2019). Changing beliefs to be engaged in school: Using integrated mindset interventions to promote student engagement during school transitions. In *Handbook of Student Engagement Interventions: Working with Disengaged Students*. Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-813413-9.00012-7>
- Wang, M. Te, Chow, A., Hofkens, T., & Salmela-Aro, K. (2015). The trajectories of student emotional engagement and school burnout with academic and psychological development: Findings from Finnish adolescents. *Learning and Instruction*, 36, 57–65. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2014.11.004>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Wolf, R. (2023). Enhancing student engagement: Engaging the post-pandemic face-to-face prelicensure nursing student: A review of the literature. *Teaching and Learning in Nursing*, 18(4), 534–540. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2023.07.012>