

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *E-LEARNING* MENGGUNAKAN
APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X
AKUNTANSI SMK NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Indah Permata Sari¹, Nurdin Hidayat², Nur Fitria³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

¹Indahday3@gmail.com, ²nurdinstkippgribl@gmail.com, ³nur_fitria@stkippgribl.ac.id

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini, apakah ada pengaruh Model Pembelajaran *E-learning* menggunakan Aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Akuntansi SMK Negeri 9 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar akuntansi peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen, dimana metode penelitian yang mengharuskan peneliti melakukan praktik mengajar secara langsung pada subjek yang diteliti dengan model pembelajaran *e-learning* menggunakan aplikasi *quizizz*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 9 Bandar Lampung yang berjumlah 49 peserta didik dimana sampel terdiri dari 2 kelas yaitu X Akuntansi 2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 siswa yang menggunakan aplikasi *quizizz* dan X Akuntansi 1 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa yang menggunakan media konvensional. Pengukuran data yang dilakukan dengan menggunakan tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 40 soal. Pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik, maka didapat $t_{hi} = 5,10$ dan $t_{daf} = 2.02$ pada taraf signifikan 5%. Ini berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *e-learning* menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar akuntansi pada peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 9 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci: Media Aplikasi *Quizizz*, Hasil belajar

Abstract: The problem in this research is there any influence of the learning model *e-learning* uses the *quizizz* application to improve the learning outcomes of class X Accounting students at SMK Negeri 9 Bandar Lampung in the 2021/2022 academic year. The purpose of this study was to determine the effect of using the *quizizz* application media on the accounting learning outcomes of students in class X Accounting at SMK Negeri 9 Bandar Lampung in the year academic 2021/2022. The method used in this study is the experimental method, where the research method requires researchers to practice teaching directly on the subject being studied with an *e-learning* learning model using the *quizizz* application. The population in this study were students of class X Accounting at SMK Negeri 9 Bandar Lampung, totaling 49 students where the sample consisted of 2 classes, namely X Accounting 2 as the experimental class, totaling 24 students who used the *quizizz* application and X Accounting 1 as a control class totaling 25 students who use conventional media. The measurement of the data was carried out using a multiple-choice

test with a total of 40 questions. Hypothesis testing using statistical formulas, then obtained $t_{hi} = 5,10$ and $t_{daf} = 2.02$ at a significant level of 5%. This mean that there is an effect of using the e-learning learning model using the quizizz application on the accounting students at SMK Negeri 9 Bandar Lampung for the 2021/2022 academic year.

Keywords: *Quizizz Application Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dengan kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku manusia kearah yang lebih baik. Pendidikan juga menumbuhkan manusia menjadi sumber daya manusia yang terampil, handal dan berkualitas. Selain itu pendidikan setiap tahun akan mengalami perubahan dengan mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi yang semakin berkembang. Dalam Putri Ramadhani, Wayan Satria Jaya, Sari Narulita (2021) mengatakan salah satu masalah yang kita hadapi dalam dunia pendidikan kita yaitu rapuhnya proses pembelajaran peserta didik yang kurang didorong untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berfikir.

Perubahan zaman dapat memberikan manfaat di dalam dunia pendidikan, salah satunya manfaat positifnya adalah menghadirkan kemajuan teknologi dalam bentuk media belajar yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran peserta didik, seperti banyaknya situs online mempermudah peserta didik untuk menambahkan ilmu pengetahuan literasinya meskipun dari jarak jauh bahkan peserta didik bisa mendapatkan informasi dan pengetahuan dari penjuru dunia.

SMK Negeri 9 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah negeri yang mempunyai kompetensi kejuruan Akuntansi Keuangan Lembaga. Observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 9 Bandar Lampung menunjukkan bahwa hasil belajar dari beberapa peserta didik masih banyak yang dibawah KKM dan dalam penguasaan pada materi pelajaran masih kurang maksimal dikarenakan selama proses pembelajaran disekolah harus dihentikan dengan adanya virus COVID-19 yang melanda Indonesia sejak tahun 2020 sehingga diberbagai sekolah di Indonesia melakukan pembelajaran secara daring termasuk SMK Negeri 9 Bandar Lampung. Oleh karena itu peserta didik tidak dapat optimal dalam menguasai materi pembelajaran. Hal ini dengan ditandai dengan data yang menunjukkan masih ada beberapa siswa yang tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai, kreatif, efektif dan inovatif serta media berbasis e-learning yang mampu membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ada banyak sekali media e-learning yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi e-learning yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan yaitu aplikasi yang berbasis game edukasi adalah quizizz. Quizizz merupakan platform yang bisa diakses melalui website serta dapat digunakan oleh peserta didik dikelas maupun di luar kelas. Aplikasi quizizz ini dilengkapi berbagai karaktertema, Avatar serta musik yang dapat dijadikan hiburan bagi peserta didik saat proses kegiatan pembelajaran atau pada saat mengerjakan soal latihan. Penggunaan aplikasi quizizz dalam proses kegiatan pembelajaran dapat membantu menumbuhkan dan mendorong semangat belajardan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata media berasal dari bahasa latin artinya medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara atau pengantar’. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk, memproses, menangkap dan menyusun kembali informasi verbal atau visual. Media sebagai perantara yang dapat digunakan manusia untuk menyampaikan informasi atau pesan sampai kepada penerima. Dengan kata lain, media adalah sebagai sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung pengetahuan di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Arsyad 2013:3).

Menurut Heinich dkk (1982) berpendapat bahwa istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber untuk penerima pesan. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi pengantar pesan atau informasi. Apabila media itu membawa

pesan atau informasi yang mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. (Arsyad 2013:3-4).

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai pengantar atau perantara terjadinya komunikasi dari pengirim pesan menuju penerima pesan. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan. Sehingga dapat dikatakan media dalam proses pembelajaran merupakan proses terjadinya komunikasi. (Daryanto 2010:45)

Menurut Gagne dan Briggs (1975) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, tape recorder, televisi, foto, gambar, grafik dan komputer yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. (Arsyad 2013: 4)

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar menyerap materi dengan baik. (sumber : [https://serupa.id /media-pembelajaran/](https://serupa.id/media-pembelajaran/))

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menghantarkan informasi atau pesan yang dapat merangsang pikiran berupa informasi

serta menimbulkan perasaan rasa ingin tahu kepada siswa sehingga dapat memberikan proses pembelajaran dengan baik.

E-Learning

E-Learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan proses pembelajaran. secara bebas siswa dapat mencari informasi dan bahan sesuai dengan minat masing-masing yang terdapat dari media elektronik yang siswa dapatkan, tanpa adanya intervensi dari pihak siapapun. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah membuka kemungkinan yang luas untuk dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Hal ini disebabkan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang mudah didapatkan dan sudah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia. (Daryanto 2010:168-169).

Menurut Gilbert dan Jones (Siti Aminatun 2020:26) bahwa e-learning merupakan kegiatan pembelajaran yang pengiriman materinya bisa melalui suatu media elektronik. Penggunaan media elektronik dalam pembelajaran memberikan banyak kemudahan dalam mengakses materi maupun proses kegiatan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga dalam penggunaannya secara fleksibel. E-learning telah memberikan kesempatan individu untuk memperoleh pendidikan sekaligus mendapatkan pengetahuan yang dapat diakses dengan cepat jika peralatan pembelajaran sudah lengkap dan individu mampu mengoperasikan fitur-fitur yang ada. Selain itu, e-learning merupakan

media yang mencakup peralatan elektronik untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik dari jarak jauh dan disekolah.

Kesimpulan dari pengertian diatas bahwa e-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik dan mudah diakses dalam penggunaannya dan lebih fleksibel sehingga dapat mendorong siswa lebih semangat untuk selalu ingin belajar dan proses pembelajaran yang lebih menarik , menyenangkan dan menjadi interaktif.

Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang menggunakan koneksi internet serta aplikasi untuk membuat soal latihan pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas atau dirumah. Menurut Purba, media aplikasi quizizz merupakan sebuah media permainan kuis interaktif yang di dalamnya terdapat banyak fitur yang disajikan seperti bentuk gambar, suara, dan audio yang dapat digunakan peserta didik dalam menunjang pembelajaran yang ada di kelas. Selain itu penelitian terdahulu dari Suvriadi dan Tua Halomoan menjelaskan bahwa, belajar dengan menggunakan media aplikasi quizizz dapat membuat kegiatan proses pembelajaran lebih baik jika dibandingkan belajar tanpa menggunakan media. (Dini & Kusnul 2021: 57).

Quizizz juga memberikan data dan statistik kinerja peserta didik yang dapat dilihat secara langsung. Penggunaan aplikasi quizizz tidak hanya bisa dikerjakan saat pembelajaran dikelas saja, tetapi dapat dikerjakan dirumah sebagai

tugas pekerjaan rumah (PR) pada smartphone atau laptop peserta didik. Aplikasi quizizz berbasis e-learning dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa yang biasanya menggunakan kertas saat pemberian latihan. Aplikasi quizizz dapat digunakan oleh guru atau pengajar untuk melihat tingkat pemahaman siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi quizizz merupakan salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan media pembelajaran yang masih kurang optimal dalam penggunaan media konvensional dan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran e-learning yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Aplikasi quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran akuntansi yang menyenangkan, karena penggunaan media yang interaktif dapat membantu proses pembelajaran lebih optimal dan bervariasi. Sehingga aplikasi quizizz dapat membantu untuk meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik. (Rafika 2021: 33)

a. Kelebihan dan kekurangan aplikasi quizizz

Kelebihan quizizz sebagai media pembelajaran yaitu :

- 1) Peserta tidak dapat mencontek sesama temannya, karena soal yang diberikan kepada peserta satu dengan peserta yang lainya telah diacak.
- 2) Ketika guru membagikan soal kepada peserta. Guru harus memberikan enam kode digit agar peserta bisa mengakses soal yang diberikan oleh guru.

- 3) Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan selanjutnya tanpa menunggu peserta lainya.
- 4) Soal bisa dibuat dengan ketentuan waktu tertentu sehingga peserta tidak ada kesempatan untuk bertanya kepada peserta lain.
- 5) Peserta dapat mengetahui ranking setelah selesai mengerjakan soal latihan.
- 6) Penggunaan aplikasi quizizz dapat digunakan di perangkat smarphone, tablet, laptop atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru dan peserta lebih mudah mengakses.
- 7) Penggunaan aplikasi quizizz peserta tidak perlu mendownload aplikasinya cukup guru yang mendownload jika menggunakan smartphone untuk mengisi soal latihan atau kuis, peserta hanya mengakses melalui link yang sudah diberikan oleh guru.
- 8) Peserta dapat mengetahui soal dan jawaban yang benar dari soal yang telah dikerjakan.
- 9) Guru dapat mengetahui laporan hasil kinerja peserta secara keseluruhan dengan mengunduh file excel yang sudah disediakan oleh fitur quizizz.
- 10) Quizizz terhubung dengan google clasroom, sehingga keamanan siswa ditingkatkan karena mereka log in dengan akun google peserta.
(Rafika 2021:34)

b. Kekurangan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran yaitu :

- 1) Peserta tidak bisa menyelesaikan latihan sebelum menjawab pertanyaan secara keseluruhan. Quizizz harus memiliki akses internet yang kuat sehingga sering terjadi koneksi internet terputus yang bisa menghambat peserta dalam pengerjaan kuis atau latihan.(Rafika 2021:34)

Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi Quizizz

a. Membuat akun quizizz

- 1) Masuk kesitus <https://quizizz.com/> lalu klik *sign up*
- 2) Untuk memudahkan, kita bisa menggunakan account google
- 3) Kemudian akan muncul tampilan seperti ini masukan akun google.
- 4) Kemudian pilih peran kita sebagai guru
- 5) Lalu akan muncul tampilan seperti ini, kemudian klik *creat a new quiz*.
- 6) Kemudian isi nama kuis, selanjutnya pilih mata pelajaran.
- 7) Selanjutnya pilih bentuk question yang ingin kita buat pada tampilan dibawah ini. Contoh membuat soal pilihan ganda atau *multiple choice*.
- 8) Kemudian membuat soal beserta jawabnya pada kolom yang sudah disediakan. Semua pilihan jawaban kita harus menentukan jawaban benar terlebih dahulu dengan menghidupkan tanda centrang (✓) hijau.
- 9) Selanjutnya klik pada + *new question* untuk menambah pertanyaan atau klik teleport

untuk soal yang tersedia di quizizz.lalu klik *done* jika selesai.

- 10) Tahap terakhir penambahan foto pada kuis, bahasa, tingkatan kelas, dan privasi yang dapat melihat kuis. Kemudian klik *save*
- 11) Tampilkan kuis kita secara langsung atau *live*. Kemudian setting kuis kita
- 12) Kemudian peserta join quizizz.com dan bagikan kode ke peserta. Atau bisa dibagikan melalui *google clasroom*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dimana ada dua kelas untuk diteliti yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap pertama menentukan sampel dengan memberikan pres-test kepada peserta didik dengan media konvensional untuk kelas kontrol, dan tahap kedua peserta didik diberikan treatment berupa post-test dengan menggunakan media aplikasi berbasis edukasi quizizz.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X Akuntansi 1 dan kelas X Akuntansi 2 yang berjumlah 49 siswa.

Sampel yang penulis gunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu:

- 1) Kelas pertama X Akuntansi 2 dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media aplikasi quizizz.

- 2) Kelas kedua X Akuntansi 1 dijadikan kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan media konvensional.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik total sampling yaitu seluruh peserta didik kelas X Akuntansi yang dijadikan sampel.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Untuk instrumen pengumpulan data menggunakan tes soal pilihan ganda yang berjumlah 40 soal.

Uji validitas dan reliabilitas ukur

Untuk mengukur uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus metode korelasi *product moment*, sebagai berikut:

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

(Arikunto, 2009:75)

Untuk menentukan keberartian dari koefisien validitas, digunakan uji t Dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hit} = r_{xy} \sqrt{\frac{N-2}{1-(r_{xy})^2}}$$

Jika nilai t dari perhitungan lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 ($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka butir soal tersebut dikatakan valid.

Untuk menentukan reliabilitas alat ukur maka sebelumnya dilakukan uji coba menggunakan teknik belah dua dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Menyebarkan tes kepada peserta didik diluar sampel penelitian
- Mengelompokkan item tes ganjil genap

Hasil yang diperoleh akan ditabulasikan dan diselesaikan dengan rumus product moment sebagai berikut :

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

- Selanjutnya menentukan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut :

$$r_{xx} = \frac{2 \cdot r_{xy}}{(1 + r_{xy})}$$

(Arikunto, 2009:75)

Untuk menganalisis data hasil penelitian, penulis menggunakan analisis statistik, sebab data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif atau berupa angka yang didapat dari hasil pemberian tes dan diberi nilai dari tiap-tiap respon dan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah uji coba tes dilakukan, penulis memberikan tes pada kelas eksperimen, yaitu kelas yang menggunakan media aplikasi quizizz dengan jumlah 24 peserta didik dan kelas kontrol, yaitu kelas yang menggunakan media konvensional dengan jumlah 25 peserta didik dengan menggunakan tes soal yang sama.

Hasil belajar peserta didik yang didapat berdasarkan tes yang dilaksanakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 1
Data Hasil Belajar Akuntansi Kelas
Eksperimen Yang Menggunakan
Media Aplikasi Quizizz

Nilai	Fi	Keterangan
60-66	3	Sangat Kurang
67-72	2	Kurang

73-78	5	Cukup
79-84	8	Baik
85-90	6	Baik Sekali
Jumlah	24	

Sedangkan data nilai peserta didik kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 2
Data Hasil Belajar Akuntansi Kelas
Kontrol Yang tidak Menggunakan
Media Aplikasi Quizizz

Nilai	Fi	Keterangan
50-55	4	Sangat Kurang
56-62	7	Kurang
63-68	6	Cukup
69-77	4	Baik
78-80	4	Baik Sekali
Jumlah	25	

Dari tabel diatas diketahui bahwa, pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional kurang efektif karena masih banyak hasil belajar peserta didik yang masih rendah, sebanyak 21 peserta didik atau 84% hasil belajar peserta didik tidak mencapai nilai diatas KKM, sedangkan sebanyak 4 peserta didik atau 16% hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai KKM. Sedangkan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media aplikasi quizizz, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yakni sebanyak 19 peserta didik atau 79,16% hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai diatas KKM, dan sebanyak 5 atau 28,84% hasil belajar peserta didik tidak mencapai nilai diatas KKM.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran e-learning menggunakan

aplikasi quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 9 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022.

Hasil nilai peserta didik kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 62 dan banyaknya data = 24. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $\chi^2_{hit} = 5,03$ maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai dk = 6 – 3 dengan taraf signifikan $\alpha = 5\% = 7,81$. Dari perhitungan yang dilakukan peneliti didapat $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$ sehingga H_0 diterima berarti data berhasil dari populasi yang berdistribusi normal.

Dari tabel hasil belajar peserta didik kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 53 dan banyaknya data = 25. Hasil analisis diperoleh $\chi^2_{hit} = 3,33$ maka dari daftar didapat data dengan 6 kelas interval mempunyai dk = 6 – 3 dengan taraf signifikan $\alpha = 5\% = 7,81$ dari perhitungan $\chi^2_{hit} < \chi^2_{daf}$ sehingga H_0 diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Dari hasil pengujian homogenitas varians kedua kelas dengan F hit < F daf untuk taraf 0,05% didapat 1,17 < 1,98 berarti kedua data memiliki varians yang sama.

Berdasarkan hasil yang telah didapat dari perhitungan pengujian hipotesis $t_{hit} = 5,10$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf 5% diperoleh $t_{daf} = 2.02$ sehingga $t_{hit} > t_{daf}$ jadi H_0 ditolak, berarti H_a diterima atau ada pengaruh penggunaan model pembelajaran e-learning dengan menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa rata rata hasil belajar peserta didik dikelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis data dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana pada kelas eksperimen didapat 20,84% atau hanya 5 siswa yang tidak mencapai KKM sedangkan 79,16% atau 19 siswa yang sudah mencapai KKM, jumlah keseluruhan siswa kelas eksperimen adalah 24 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol didapat 76% atau 19 siswa yang tidak lulus KKM sementara 24% atau hanya 6 siswa yang lulus KKM, jumlah keseluruhan siswa kelas kontrol adalah 25 siswa. Sedangkan dari perhitungan pengujian hipotesis $t_{hit} = 5,10$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf 5% diperoleh $t_{daf} = 2.02$ sehingga $t_{hit} > t_{daf}$ jadi H_0 ditolak, berarti H_a diterima atau ada pengaruh penggunaan model pembelajaran e-learning dengan menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/222.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran e-learning menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar peserta didik kelas X Akuntansi SMK Negeri 9 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*

Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dini & khusnul. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz dalam melaksanakan pembelajaran Daring pada materi konflik di SMP Laboratorium YDWP Unesa. *Jurnal Pendidikan IPS*, Vol 1, No. 1, hlm 54-68.

Hamalik, Omar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

L. Tjoko, Susanto. 2009. *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Nursalam & Ferri Erendi. 2008. *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.

Putri, Ramadhani, Wayan Satria Jaya & Narulita S. 2021. *Pengaruh Model Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS MAN 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022*. *Ekonomia: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi* 3 (1), 1-7

Rafika. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Al-Rifa'ie Gondanglegi*. Skripsi, Program Pendidikan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,

Universitas Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*.
Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*,
Bandung: Tarsito.

Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
Bandung : Alfabeta.

Sumarna, Supranata. 2009. *Analisis Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung:
PT Remaja Rosdakarya.