PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* DENGAN BANTUAN MEDIA *QUIZIZZ PAPER MODE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI

IMPLEMENTATION OF STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT *DIVISION LEARNING MODEL WITH THE HELP OF QUIZIZZ PAPER MODE MEDIA IN IMPROVING ACCOUNTING COMPUTER LEARNING OUTCOMES*

Anggi Mayfa Faradilla
Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta
anggimayfa.2020@student.uny.ac.id

Isroah
Staf Pengajar Jururan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
isroah@uny.ac.id

Abstrak: Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* dengan Bantuan Media *Quizizz Paper Mode* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2023/2024 melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan Bantuan Media *Quizizz Paper Mode*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi siklus I pada *pre test* sebesar 61,90 dan *post test* sebesar 74,19 atau meningkat sebesar 12,28. Peningkatan ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi siklus I pada *pre test* sebesar 14,29% dan *post test* sebesar 56,25% atau meningkat sebesar 41,96%. Pada siklus II, nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada *pre test* sebesar 64,56 dan *post test* sebesar 87,02 atau meningkat sebesar 22,46. Pada siklus II, ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada *pre test* sebesar 31,58% dan *post test* sebesar 84,21% atau meningkat sebesar 52,63%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievment Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata kunci: *STAD*, *Quizizz Paper Mode*, Hasil Belajar Komputer Akuntansi.

Abstract: Implementation of Student Teams Achievement Division Learning Model with The Help of Quizizz Paper Mode Media in Improving Accounting Computer Learning Outcomes. *This study aims to improve the Learning Outcomes of Computer Accounting Class XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Academic Year 2023/2024 through the Implementation of Student Teams Achievement Division (STAD) Type Cooperative Learning Model with Media Assistance Quizizz Paper Mode. This research is a Classroom Action Research. Data collection techniques use tests and field notes. The data analysis technique uses quantitative descriptive. The results showed that the average value of Computer Accounting Learning Outcomes in cycle I in the pre test was 61.90 and the post test was 74.19 or an increase of 12.28. The increase in completeness of Computer Accounting Learning Outcomes in cycle I in the pre test was 14.29% and the post test was 56.25% or an increase of 41.96%. In cycle II, the average value of Computer Accounting Learning Outcomes in the pre test was 64.56 and the post test was 87.02 or an increase of 22.46. In cycle II, the completeness of Computer Accounting Learning Outcomes in the pre test was 31.58% and the post test was 84.21% or an increase*

of 52.63%. So, it can be concluded that the Implementation of the Student Teams Achievement Division (STAD) Type Cooperative Learning Model with the help of Quizizz Paper Mode media can improve Computer Accounting Learning Outcomes of students in class XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Academic Year 2023/2024.

***Keywords**: STAD, Quizizz Paper Mode, Computer Accounting Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terencana yang bertujuan untuk mengembangkan segala potensi dalam diri setiap individu. Pendidikan diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi dengan memaksimalkan potensi yang dimilikinya. Melalui proses pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan dirinya berpikir secara teratur, rasional, dan kritis ketika menghadapi permasalahan.

Pendidikan akan menjadi investasi masa depan karena melalui pendidikan, manusia dapat menyesuaikan cara berpikir, mengembangkan potensi diri, dan mengambil peran dalam kehidupan. Pendidikan yang berkualitas akan menjadi modal untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang cerdas, unggul, kompeten, dan memiliki daya saing. Dalam upaya menciptakan pendidikan yang berkualitas, banyak hal yang perlu dipersiapkan, salah satunya adalah guru yang profesional.

Perbaikan yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran merupakan elemen penting dalam transfer pengetahuan di sekolah. Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan siswa yang mengakibatkan juga terjadi proses transfer ilmu dari guru ke siswa. Jika dalam proses pembelajaran guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, merangsang antusiasme belajar siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir aktif, kreatif, inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya, maka akan tercipta proses pembelajaran yang kondusif.

Pendidikan melalui proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar yang di peroleh oleh siswa. Priansa (2017:44) menyatakan bahwa hasil belajar akan terlihat berdasarkan perubahan perilaku peserta didik sebelum dan sesudah belajar. Oleh karena itu, hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya hasil belajar akan dijadikan sebagai tolok ukur berhasil atau tidaknya suatu kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten,

teridentifikasi permasalahan mengenai hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini ditunjukan dengan rata-rata nilai UTS dan UAS elemen komputer akuntansi, dari 20 siswa terdapat 13 (65,00%) siswa yang belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Berhasil atau tidaknya siswa kelas XI AKL dalam belajar komputer akuntansi dipengaruhi oleh banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar, baik yang berasal dari dalam diri siswa yang belajar dan dari luar dirinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI AKL, pembelajaran komputer akuntansi diselenggarakan selama enam jam pelajaran setiap pertemuan. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru dengan penggunaan metode konvensional seperti ceramah dan latihan soal. Guru menyampaikan materi dan latihan soal hanya berpacu pada buku LKS. Peran guru sangat dominan dalam pembelajaran, Hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, dari 20 siswa yang hadir hanya 30% siswa yang aktif memperhatikan pembelajaran dari awal hingga selesai. Siswa lainnya lebih banyak mengobrol dengan teman lainnya ketika guru menjelaskan. Hal demikian yang membuat siswa kesulitan mendalami konsep materi dengan baik, kurang memotivasi untuk merespon pelajaran dan menjadi terlalu bergantung pada guru. Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa yang penting untuk dievaluasi adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran menjadi aspek penting dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi ketercapaian serta prestasi belajar siswa (Priansa, 2017: 187). Banyak model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar komputer akuntansi adalah model pembelajaran kooperatif. Banyak ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif sangat efektif dalam membantu siswa untuk memahami konsep yang sulit (Priansa, 2017: 293). Sesuai dengan Slavin dalam Rusman (2013:205) yang menyatakan bahwa Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain. Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif

yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT). *Jigsaw*, *Numbered Heads Together* (NHT), *Group Investigation*, dan *Think Pair Share* (TPS).

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran yang cukup efektif untuk meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi siswa kelas XI AKL di SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten. Hal ini sesuai dengan penelitian Ariyana (2023) bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe STAD dapat meningkatkan hasil komputer akuntansi. Selain itu, menurut penelitian Kadek (2021) penggunaan model STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena proses belajar menjadi lebih baik karena siswa lebih mudah menentukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan mendiskusikan bersama temannya. Model pembelajaran STAD dapat dijadikan sebagai jembatan bagi guru untuk mengaktifkan siswa. Artinya, dari siswa yang terbiasa mendengarkan guru ceramah, kini siswa dituntut untuk bekerjasama dalam kelompok. Selain itu, STAD dapat digunakan untuk memotivasi siswa agar saling membantu dan mendukung dalam menguasai materi. Dengan demikian, materi yang telah diajarkan guru dapat dipahami siswa dengan baik sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan.

Keunggulan model pembelajaran dapat diperoleh jika guru mampu mengombinasi model pembelajaran dengan media yang serasi dalam rangka mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Melalui penggunaan media, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Ada berbagai macam media yang menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar seperti *Kahoot, Edmodo*, *Wordwall, Quizlet,* dan *Quizizz.*

Media *Quizizz* adalah perangkat lunak pembelajaran berbasis game yang menghadirkan kegiatan interaktif ke dalam kelas dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa (Zhao, 2019). Amornchewin (2018) berpendapat bahwa *Quizizz* adalah alat yang dapat merangsang minat belajar siswa dalam menyerap ilmu melaui fitur-fitur menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Quizizz* telah berinovasi dengan menciptakan fitur baru yang menarik yang dapat digunakan secara *offline* yaitu fitur *Paper Mode*. *Quizizz paper Mode* adalah kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara *offline* dengan menggunakan lembar kertas yang berisi gambar *QR Code.* Hal ini membantu guru dan siswa untuk menciptakan pengalaman pembelajaran tatap muka yang inovatif melalui kuis interaktif dan efisien. Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan model

pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan Hasil Belajar Komputer Akuntansi siswa kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang rendah.

KAJIAN LITERATUR

Hasil belajar merupakan hasil dari sebuah interaksi kegiatan belajar mengajar. Sardiman (2016:19) menyatakan untuk mencapai hasil belajar yang optimal, proses belajar mengajar harus dilakukan secara sadar dan sengaja serta terorganisasi dengan baik. Pada hakikatnya hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar tergambarkan dengan angka atau nilai yang dihasilkan setelah melakukan sebuah tes hasil belajar (Sudjana, 2016:3). Hasil belajar pada dasarnya akan dijadikan sebagai tolok ukur berhasil atau tidaknya suatu kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar Komputer Akuntansi adalah perubahan tingkah laku pada siswa sebagai hasil dari proses belajar dan mengajar akuntansi yang dapat diamati dan diukur baik dari ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik dalam elemen komputer akuntansi yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.

Hasil Belajar Komputer Akuntansi dipengaruhi oleh banyak faktor yang menunjang proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar melibatkan banyak komponen pendukung. Kolaborasi dari setiap komponen dapat mempengaruhi Hasil Belajar Komputer Akuntansi. Menurut Syah (2012:146) hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: 1) Faktor internal siswa berupa aspek fisiologis (tonus jasmani dan mata dan telinga) dan aspek psikologis (tingkat kecerdasan, sikap, minat, motivasi, dan bakat); 2) Faktor eksternal siswa berupa lingkungan sosial (keluarga, guru, dan teman) dan lingkungan non sosial (gedung sekolah dan letaknya, rumah siswa dan letaknya, alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar); 3) Pendekatan belajar, merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi segala strategi atau metode yang digunakan siswa untuk membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Proses belajar mengajar di Kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten masih didominasi oleh guru dengan menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah dan latihan soal. Guru menyampaikan materi dan memberikan latihan soal hanya terpacu pada LKS saja. Peran guru menjadi sangat dominan dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, kurang menarik, menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang

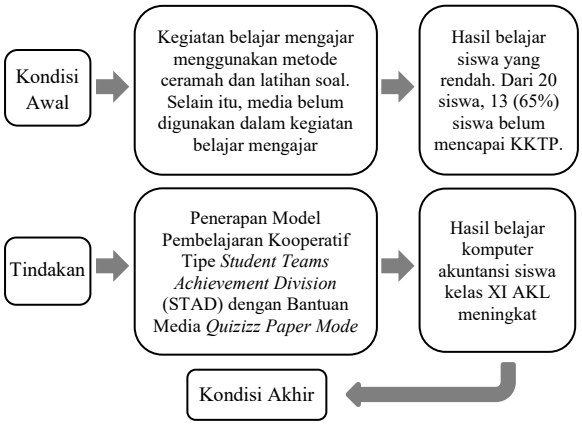
memperhatikan penjelasan dari guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, sedikit siswa yang aktif memperhatikan pembelajaran dari awal hingga selesai. Siswa lebih banyak mengobrol diluar konteks pembelajaran dengan teman lainnya ketika guru memberikan penjelasan. Hal demikian yang membuat siswa kesulitan mendalami konsep materi dengan baik, kurang memotivasi untuk merespon pelajaran dan menjadi terlalu bergantung pada guru.

Model pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan proses belajar mengajar kurang diminati siswa, yang berdampak pada pencapaian Hasil Belajar Komputer Akuntansi yang rendah. Dilihat dari rata-rata nilai UTS dan UAS, dari 20 siswa hanya 7 (35,00%) siswa telah mencapai KKTP, sedangkan 13 (65,00%) siswa belum mencapai KKTP. Penerapan model pembelajaran yang kurang variatif dapat ditinjau kembali oleh guru untuk evaluasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sehingga dapat berdampak pada Hasil Belajar Komputer Akuntansi yang maksimal. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling mudah dipraktekkan bagi guru yang baru mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD). Penerapan model kooperatif tipe STAD menuntut guru untuk melaksanakan langkah-langkah yang meliputi penyajian materi, kegiatan kelompok, kuis individu, perhitungan nilai setiap individu dan penghargaan kelompok. Guru dapat menyajikan materi dengan cara klasikal atau diskusi. Guru juga dapat memodifikasi model pembelajaran kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) agar proses pembelajaran semakin efektif. Salah satu yang dapat dilakukan adalah memodifikasikannya dengan media berbasis digital seperti *Quizizz.*

Penggunaan media *Quizizz* merupakan implementasi media evaluasi yang interaktif dan inovatif untuk memaksimalkan teknologi digital. Namun, keterbatasan gawai dan paket internet di XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten tidak memungkinkan menggunakan *smartphone* dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, *Quizizz* merperkenalkan fitur baru untuk mengatasi permasalahan keterbatasan gawai dan paket data dengan fitur *Quizizz Paper Mode. Quizizz Paper Mode* membantu siswa tanpa *smartphone*, dan internet karena gurulah yang berperan sebagai operator. Selama pelajaran, guru akan memberikan siswa *Q Cards*. Kemudian, Siswa dapat menjawab kuis yang diberikan oleh guru dengan mengangkat *Q Cards* yang telah dibagikan dan guru akan memindai jawaban siswa dengan akun *Quizizz* di *smartphone*. Dengan menggunakann media *Quizizz Paper Mode,* guru dapat dengan mudah melacak perkembangan setiap siswa melalui lembar

jawaban yang dikumpulkan. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung dan menyesuaikan pengajaran sesuai dengan kebutuhan individual siswa.

Melalui Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievment Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* diharapkan dapat meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2023/2024. Berdasrkan uraian di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2023/2024.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti akan melaksanakan penelitian minimal dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten yang beralamat di Jl. Perkutut No.6, Sidodadi, Tlogo, Kec. Prambanan, Kab. Klaten, Jawa Tengah dengan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai April Tahun 2024.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 20 siswa. Objek penelitian ini adalah Hasil Belajar Komputer Akuntansi di kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan Bantuan Media *Quizizz Paper Mode.*

Prosedur Penelitian

1. Siklus I
   a. Perencanaan

      Pada tahap perencanaan peneliti menyusun rencana yang akan

dilaksanakan sesuai permasalahan yang ada, kemudian menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat penelitian. Beberapa yang harus dipersiapkan diantaranya, yaitu:

1. Mempersiapkan modul ajar dengan tujuan pembelajaran Analisis Bukti Transaksi Perusahaan Dagang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode*. Modul ajar ini digunakan sebagai pedoman peneliti saat melakukan tindakan kelas.
2. Menyusun materi ajar dengan Tujuan Pembelajaran Analisis Bukti Transaksi Perusahaan Dagang dengan menggunakan *powerpoint*.
3. Membuat soal *pre test* dan *post test* sebagai instrumen untuk mengukur Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada bidang kognitif. Soal tes terdiri dari 15 butir pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda.
4. Membuat format catatan lapangan yang akan digunakan peneliti dan observer untuk mencatat peristiwa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.
5. Membuat daftar kelompok siswa. Pembagian kelompok diacak sesuai dengan kemampuan dengan acuan dasar nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester dan Ulangan Akhir Semester sehingga setiap kelompok dapat saling bersaing.
6. Membuat LKPD yang berisi permasalahan atau soal yang akan diselesaikan oleh kelompok siswa. Langkah ini merupakan salah satu upaya guru untuk mengkondisikan siswa supaya saling bekerja sama dengan teman lainnya dalam tugas kelompok yang diberikan oleh guru.
7. Menyiapkan media *Quizizz Paper Mode* dalam keadaan siap pakai.
8. Mempersiapkan *reward* bagi kelompok yang memperoleh skor tertinggi saat pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan desain pembelajaran yang dirancang sebelumnya yang telah tertuang dalam Modul Ajar. Peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode*. Pelaksanaan tindakan bersifat fleksibel, artinya dapat berubah menyesuaikan kondisi di lapangan.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, sebagai upaya mengamati jalanya proses pembelajaran yang dilakukan

oleh siswa dan guru untuk menilai hasil tindakan kelas dan keberhasilan belajar siswa. Dalam hal ini, peneliti dibantu oleh satu rekan observer untuk melakukan pengamatan dengan menggunakan catatan lapangan.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan observer untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan dan mengetahui kekurangan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Masing-masing menyampaikan kekurangan selama proses pembelajaran dan memberi saran terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan refleksi dijadikan sebagai acuan perbaikan pada siklus selanjutnya dalam merencanakan proses pembelajaran.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II secara garis besar sama dengan tahap perencanaan siklus I. Perbedaannya, Perbedaannya tahap perencanaan yang dilaksanakan pada siklus II ini mengacu pada refleksi yang telah dilakukan pada siklus I sehingga terjadi perbaikan untuk memperlancar pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* pada siklus II.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II dilakukan sama dengan pelaksanaan pada siklus I dengan memperbaiki kekurangan dan hambatan yang terjadi pada saat pelaksanaan siklus I.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada siklus II ini dilakukan seperti pada siklus I pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus II.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus ini untuk mengetahui perbedaan hasil siklus I dengan siklus II. Apabila pada siklus ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa, maka siklus dapat diakhiri dan tidak perlu dilaksanakan siklus selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1) Tes

Tes bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dan keberhasilan tindakan dalam meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi dalam

bidang kogntif. Tes dilaksanakan dua kali dalam satu siklus, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes tertulis berjumlah 15 soal dengan bentuk pilihan ganda. Materi yang diuji yaitu Analisis Bukti Transaksi pada Perusahaan Dagang.

2) Catatan lapangan.

Catatan lapangan digunakan untuk menuliskan kejadian yang terjadi di lapangan selama proses pembelajaran dikelas dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan Bantuan Media *Quizizz Paper Mode.* Kejadian yang dicatat dapat berupa interaksi yang terjadi di antara siswa dengan guru maupun antar siswa, suasana kelas, aktivitas, dan respon siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif berupa nilai dari pencapaian Hasil Belajar Komputer Akuntansi.

1) Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil belajar komputer akuntansi pada ranah kognitif yang diperoleh dari nilai *pre test* dan *post test*. Data kuantitatif yang digunakan berupa perhitungan rata-rata dan presentase jumlah siswa yang mencapai KKTP.

Rumus menghitung nilai rata-rata *pre test* dan *post test* adalah sebagai berikut:

$$\boldsymbol{Me = \frac{Xi}{N}}$$

Keterangan :

Me = mean atau rata-rata

Xii = jumlah semua nilai

N = jumlah individu

(Sugiyono, 2019:49)

Perhitungan siswa yang mencapai KKTP menggunakan rumus:

$$\boldsymbol{KB = \frac{T}{Tt}\ x\ 100\%}$$

Keterangan :

KB = ketuntasan belajar

T = jumlah siswa yang memenuhi KKTP

Tt = Jumlah siswa yang mengikuti tes

(Trianto, 2012:241)

2) Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data yang berasal dari catatan lapangan berupa seluruh catatan rangkaian pembelajaran dimana data diperoleh berbentuk kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

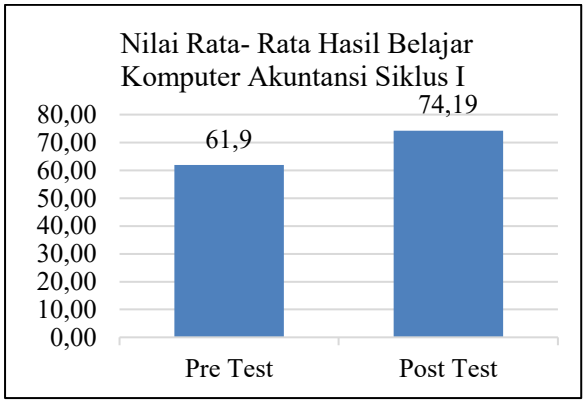
Pada siklus I, dilaksanakan dua kali tes yang meliputi *pre test* dan *post test*. *Pre test* pada siklus I bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilaksanakan tindakan, sedangkan *post test* bertujuan untuk mengetahui peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi setelah dilakukan tindakan. Siswa dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh mencapai

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Table 1. Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus I

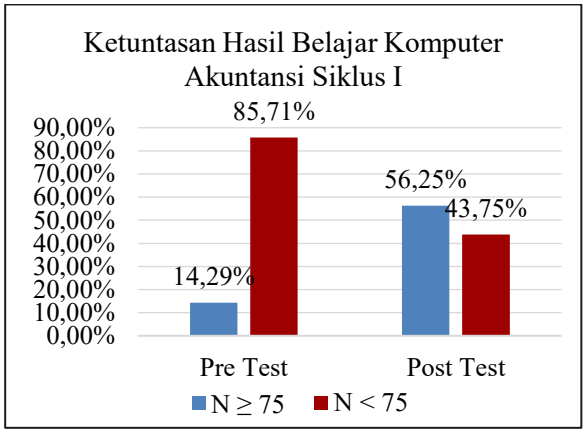
Ketegori Nilai	*Pre Test*		*Post Test*		Peningkatan
	F	%	F	%	
N ≥ 75	2	14,29%	9	56,25%	
N < 75	12	85,71%	7	43,75%	
Jumlah	14	100%	16	100%	
Rata-rata Kelas	61,90		74,19		12,28

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pre test* sebesar 61,90 dan *post test* sebesar 74,19 atau meningkat sebesar 12,28. Jika digambarkan bentuk diagram, maka nilai Hasil Belajar Komputer Akuntansi siklus I dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus I

Ketuntasan belajar pada siklus I *pre test* menunjukan terdapat 2 siswa atau 14,29% siswa yang telah mencapai KKTP, sedangkan *post test* menunjukan menunjukan 9 siswa atau 56,25% siswa yang telah mencapai KKTP atau meningkat sebesar 41,96%. Hasil Belajar Komputer Akuntansi tersebut belum mencapai persentase ketuntasan sebesar 75% dari keseluruhan jumlah siswa sehingga tindakan ini belum dapat dikatakan berhasil. Dengan demikian tindakan harus dilanjutkan ke siklus II dan diharapkan indikator keberhasilan tindakan dapat tercapai. Jika digambarkan dalam bentuk diagram, maka ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi siklus I dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus I

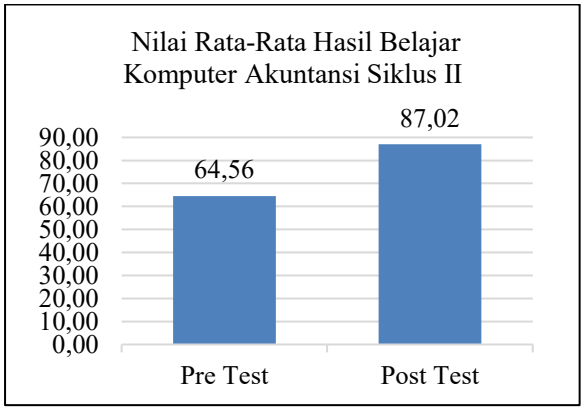
Siklus II

Pada siklus II dilaksanakan dua kali tes yang meliputi *pre test* dan *post test*. Siswa dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh mencapai KKTP yang telah ditetapkan yaitu 75. Hasil belajar komputer akuntansi pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

Table 2. Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus II

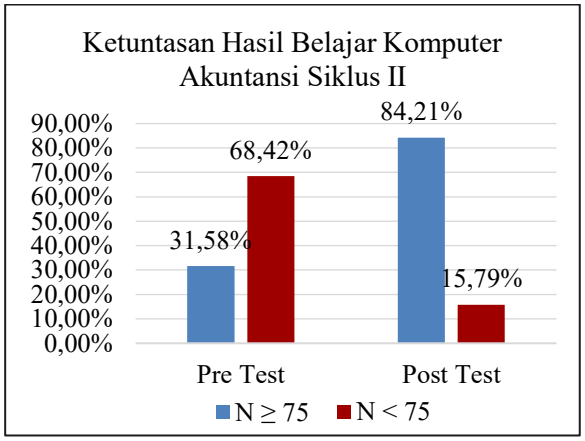
Ketegori Nilai	*Pre Test*		*Post Test*		Peningkatan
	F	%	F	%	
N ≥ 75	6	31,58%	16	84,21%	
N < 75	13	68,42%	3	15,79%	
Jumlah	19	100%	19	100%	
Rata-rata Kelas	64,56		87,02		22,46

Berdasarkan Tabel 6, ringkasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus II, dapat disimpulkan bahwa tindakan ini dapat dikatakan berhasil karena rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pre test* sebesar 64,56 dan *post* test sebesar 87,02 atau mengalami peningkatan sebesar 22,46. Jika digambarkan dalam bentuk diagram, maka nilai Hasil Belajar Komputer Akuntansi siklus II dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus II

Ketuntasan belajar pada siklus II *pre test* menunjukan terdapat 6 siswa atau 31,58% siswa yang telah mencapai KKTP, sedangkan *post test* menunjukan menunjukan 16 siswa atau 84,21% siswa yang telah mencapai KKTP atau meningkat sebesar 52,63%. Hasil Belajar Komputer Akuntansi tersebut sudah mencapai persentase ketuntasan sebesar 75% dari keseluruhan jumlah siswa sehingga tindakan ini dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu adanya tindakan selanjutnya. Jika digambarkan dalam bentuk diagram, maka ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi siklus I dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus II

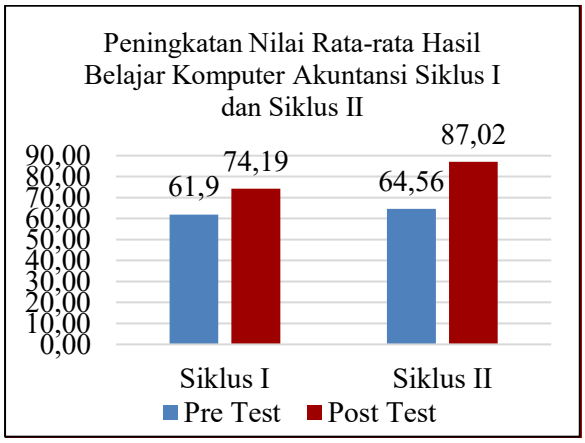
Peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* pada siklus I dan siklus II menunjukan adanya peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi khususnya pada ranah kognitif. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi siklus I dan siklus II. Peningkatan nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi dapat dilihat pada Tabel 3.

Table 3. Peningkatan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Nilai Rata-rata		Peningkatan
	Pre-Test	*Post-Test*	
Siklus I	61,90	74,19	12,28
Siklus II	64,56	87,02	22,46
Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus I dan Siklus II			10,17

Peningkatan nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi juga dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Peningkatan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus I dan Siklus II

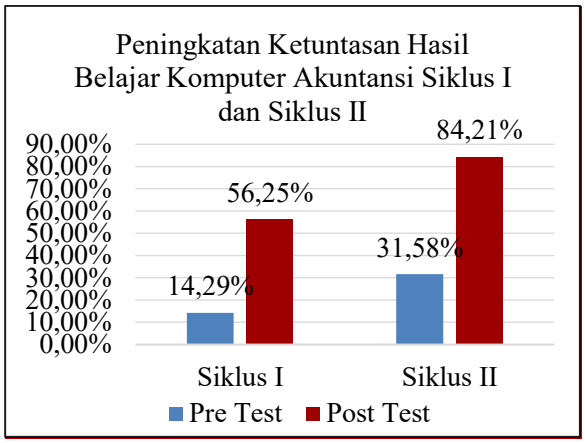
Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 6, diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada siklus I dan siklus II setelah adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode.* Pada siklus I, nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada *pre test* sebesar 61,90 dan *post test* sebesar 74,19 atau meningkat sebesar 12,28. Pada siklus II, nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada *pre test* sebesar 64,56 dan *post test* sebesar 87,02 atau meningkat sebesar 22,46. Nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi dari *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan. Data tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi.

Peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi juga dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada siklus I dan siklus II. Berikut adalah tabel ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada siklus I dan II:

Table 4. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus I dan Siklus II

Siklus	Ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi				Peningkatan Ketuntasan
	Pre Test		*Post Test*		
	N ≥ 75	%	N ≥ 75	%	
Siklus I	2	14,29%	9	56,25%	41,96%
Siklus II	6	31,58%	16	84,21%	52,63%
Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus I dan Siklus II					10,67%

Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi juga dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 7, diketahui bahwa terjadi peningkatan

ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada siklus I dan siklus II setelah adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode.* Pada siklus I, ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada *pre test* sebesar 14,29% dan *post test* sebesar 56,25% atau meningkat sebesar 41,96%. Pada siklus II, ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada *pre test* sebesar 31,58% dan *post test* sebesar 84,21% atau mengalami peningkatan sebesar 52,63%. Jika ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada siklus I dan siklus II dibandingkan, maka peningkatan ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada siklus II lebih besar dari pada peningkatan pada siklus I.

Berdasarkan data pada Tabel 3 dan Tabel 4, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2023/2024.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievment Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 1 Prambanan Klaten Tahun Ajaran 2023/2024 yang ditunjukan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi dan peningkatan ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi siklus I pada pre test sebesar 61,90 dan post test sebesar 74,19 atau meningkat sebesar 12,28. Pada siklus II, nilai rata-rata Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada pre test sebesar 64,56 dan post test sebesar 87,02 atau mengalami peningkatan sebesar 22,46. Peningkatan ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi siklus I pada pre test sebesar 14,29% dan post test sebesar 56,25% atau meningkat sebesar 41,96%. Pada siklus II, ketuntasan Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada pre test sebesar 31,58% dan post test sebesar 84,21% atau mengalami peningkatan sebesar 52,63%.

Saran

1. Bagi Guru
   a. Saat mengerjakan soal guru lebih tegas dalam mengawasi agar tidak terjadi kerja sama saat mengerjakan soal yang seharusnya dikerjakan secara mandiri
   b. Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Division* (STAD)

dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* sebagai salah satu alternatif pembelajaran komputer akuntansi untuk meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi.

c. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievment Division* (STAD) dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* dapat diterapkan pada elemen dan materi pokok lainnya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

a. Diharapkan untuk memahami langkah-langkah dalam pembelajaran dan membuat perencanaan dengan matang, agar hasil yang dicapai maksimal dan tujuan dapat dicapai.

b. Diharapkan dapat benar-benar menyususn waktu yang tepat agar jadwal yang ditentukan sesuai dan berjalan secara efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

Amornchewin, R. (2018). The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 2(2), 83.

Anggraini, U. (2020). Peningkatkan Kinerja Mengajar Guru Dan Hasil Belajar Dengan Model *Student Teams Achievement Division*. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 9(2).

Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Ariyana, I. K. M. D. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Metode Ice Breaker Di SMK Negeri 1 Seririt*. Skripsi. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.

Eko, M. P. (2019). *Penerapan Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division Berbantu Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi 1 Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Faradina, E., Sisworo., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 51-65.

Firmansyah, G., & Hariyanto, D. (2019). Penggunaan *Quizizz Paper Mode* pada dunia pendidikan : penelitian pengembangan bahan ajar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2).

Hikmawati., Ahiri, J., & Ramly. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achivement Divison (STAD) Dalam Pembelajaran Akuntansi Kelas X . *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(3), 86–97.

Irawati, A., Hindaryatiningsih, N., & Ramly. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X. *Accounting: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, *1*(2), 41–50.

Kemendikbud Ristek. (2022). *Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*.

Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29.

Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalme Guru*. Bandung: Raja Grafindo Persada.

Slavin, R. E. (2016). *Cooperative Laerning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, N. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Susi, A. (2021). Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1).

Syah, M. (2012). *Psikologi Belajar. Jakarta : Raja.* Grafindo Persada.

Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu.* Jakarta : Bumi Aksara.

Zhao, F. 2019. Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.