



PENGARUH GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI DI SMK WIDYA PRAJA UNGARAN

Bintang Fajar Dwi Nugroho¹, Lyna Latifah²

Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: fajardwinugrohobintang@gmail.com¹, lyna.latifah@mail.unnes.ac.id²

Diterima: 14/5/2026; Direvisi: 19/5/2026; Diterbitkan: 28/5/2026

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di SMK Widya Praja Ungaran. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode *drill* yang dipadukan dengan asesmen berbasis gamifikasi dalam pembelajaran akuntansi masih relatif terbatas sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa melalui penerapan metode *drill* berbantuan asesmen berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi Quizizz. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa kelas X SMK Widya Praja Ungaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif dan *N-Gain Score*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *drill* berbantuan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan keaktifan, partisipasi, dan antusiasme siswa pada setiap siklus pembelajaran. Prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan kategori *N-Gain* berada pada tingkat sedang hingga tinggi. Penggunaan Quizizz sebagai media asesmen interaktif terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif. Dengan demikian, metode *drill* berbantuan gamifikasi Quizizz efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di SMK.

Kata Kunci: *Drill Method, Quizizz, Gamifikasi Pembelajaran, Motivasi Belajar Akuntansi, Prestasi Belajar Siswa*

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning motivation and academic achievement of students in accounting subjects at SMK Widya Praja Ungaran. This condition was reflected in the low participation and learning outcomes of students during the learning process. In addition, the use of the *drill* method combined with gamification-based assessment in accounting learning is still relatively limited, so a more interactive learning innovation is needed to increase student engagement. This study aimed to improve students' learning motivation and academic achievement through the implementation of the *drill* method assisted by gamification-based assessment using the Quizizz application. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in three cycles consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 26 tenth-grade students of SMK Widya Praja Ungaran. Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation, while data analysis used descriptive analysis and the *N-Gain Score*. The results showed that the implementation of the *drill* method assisted by Quizizz was able to improve



students' learning motivation, as indicated by increased activeness, participation, and enthusiasm in each learning cycle. Students' academic achievement also improved, with the *N-Gain* category ranging from moderate to high. The use of Quizizz as an interactive assessment media was proven to create a more engaging and competitive learning atmosphere. Therefore, the *drill* method assisted by Quizizz gamification is effective as an alternative accounting learning strategy to improve students' motivation and learning achievement in vocational high schools.

Keywords: *Drill Method, Quizizz, Learning Gamification, Accounting Learning Motivation, Student Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses strategis dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan konsep teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang mendukung kesiapan siswa memasuki dunia kerja. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membangun kompetensi tersebut adalah akuntansi karena menuntut kemampuan berpikir sistematis, ketelitian, dan keterampilan menyusun laporan keuangan secara tepat. Namun demikian, proses pembelajaran akuntansi masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya motivasi belajar yang berdampak pada rendahnya keterlibatan dan prestasi belajar siswa (Putri et al., 2023; Nuraini et al., 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran akuntansi memerlukan strategi yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran akuntansi di SMK Widya Praja Ungaran diketahui bahwa sebagian siswa masih kurang aktif selama proses pembelajaran, kurang terlibat dalam diskusi, serta menunjukkan antusiasme yang rendah ketika diberikan latihan soal. Hasil evaluasi pembelajaran juga memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80. Dari 26 siswa, hanya 8 siswa (30,8%) yang memperoleh nilai ≥ 80 , sedangkan 18 siswa (69,2%) memperoleh nilai di bawah KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar akuntansi siswa masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga berkaitan erat dengan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran (Widyasari & Wijirahayu, 2025; Raehana, 2024). Temuan awal ini memperkuat urgensi perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus prestasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran akuntansi adalah metode *drill*. Metode *drill* menekankan latihan secara berulang agar siswa terbiasa memahami prosedur dan menyelesaikan soal secara sistematis. Dalam pembelajaran akuntansi, metode ini dinilai relevan karena materi pembelajaran membutuhkan keterampilan prosedural, ketelitian, dan kemampuan menyelesaikan soal berbasis angka secara konsisten. Akan tetapi, penggunaan metode *drill* secara konvensional sering menimbulkan kejenuhan sehingga motivasi belajar siswa menjadi menurun. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengubah proses latihan menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan agar siswa tetap termotivasi dalam mengikuti pembelajaran akuntansi.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah media asesmen berbasis *gamification* melalui aplikasi *Quizizz*. *Gamification* merupakan penerapan unsur permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Penggunaan *gamification* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar

siswa (Oliveira et al., 2021; Temel & Cesur, 2024; Marquardt et al., 2025). *Quizizz* merupakan platform kuis interaktif yang menyediakan fitur skor otomatis, papan peringkat, umpan balik langsung, dan tampilan permainan yang menarik sehingga mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan. Penggunaan *Quizizz* juga dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran berbasis digital (Putra & Buana, 2024; AR & Darwis, 2025; Arnov et al., 2025). Meskipun demikian, penerapan *gamification* dalam pembelajaran perlu dirancang secara tepat agar tidak hanya berorientasi pada unsur hiburan, tetapi tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Mogavi et al., 2022).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dan *gamification* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ARIAS berbantuan *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar aplikasi pengolah angka (Damayanti, 2021). Selain itu, penggunaan *Quizizz* juga terbukti meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Juniarti & Furnamasari, 2025; Sudianto & Nurfazriyah, 2025; Lini & Sulistyono, 2025; Mouja et al., 2026). Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran berbasis *gamification* juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses evaluasi pembelajaran berlangsung (Muhamad & Aliyyah, 2025; Oktafrizal et al., 2025). Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran utama atau media latihan soal secara umum. Penelitian yang mengintegrasikan metode *drill* dengan asesmen berbasis *gamification* menggunakan *Quizizz* pada pembelajaran akuntansi di SMK masih relatif terbatas, khususnya yang menghubungkan peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa secara simultan. Selain itu, belum banyak penelitian yang menempatkan *Quizizz* sebagai instrumen asesmen interaktif dalam proses latihan berulang pada pembelajaran akuntansi. Kondisi tersebut menjadi celah penelitian (*research gap*) yang memperkuat pentingnya penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Quizizz* sebagai media asesmen berbasis *gamification* terhadap motivasi dan prestasi belajar akuntansi siswa dalam pembelajaran yang menggunakan metode *drill* di SMK Widya Praja Ungaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi metode *drill* dengan asesmen digital berbasis *gamification* yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa secara bersamaan dalam pembelajaran akuntansi di SMK. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada penguatan motivasi belajar melalui pengalaman asesmen yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi asesmen digital yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran akuntansi di era digital.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMK Widya Praja Ungaran pada 26 siswa kelas X selama tiga siklus pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen observasi motivasi belajar disusun berdasarkan indikator perhatian, partisipasi aktif, antusiasme, ketekunan, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Instrumen penelitian dikembangkan dari indikator motivasi belajar pada penelitian terdahulu dan telah melalui validasi ahli oleh guru akuntansi serta dosen pendidikan. Uji validitas dilakukan menggunakan

korelasi Product Moment dan menunjukkan seluruh item valid karena memiliki signifikansi $<0,05$ dan rhitung $> r_{tabel}$. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan Cronbach's Alpha dengan hasil $>0,70$ sehingga dinyatakan reliabel. Instrumen tes juga dianalisis melalui uji tingkat kesukaran dan daya beda untuk memastikan kualitas soal.

Instrumen tes digunakan dalam bentuk pretest dan posttest pada setiap siklus pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain Score dan persentase ketuntasan belajar berdasarkan KKM sebesar 80. Analisis N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar pada setiap siklus tindakan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Pengujian validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi Product Moment dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dan soal memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 serta nilai rhitung lebih besar dibandingkan r_{tabel} . Dengan demikian, seluruh item instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Dengan demikian, instrumen dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena mampu memberikan hasil yang konsisten.

Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan atau kesulitan setiap butir soal berdasarkan jumlah siswa yang menjawab benar. Berdasarkan hasil analisis terhadap 20 butir soal yang diujikan kepada 26 siswa, diperoleh variasi tingkat kesukaran yang terdiri atas kategori sangat mudah, mudah, sedang, dan sukar. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 2 butir soal berkategori sangat mudah, yaitu nomor 19 dan 20. Selanjutnya, terdapat 8 butir soal berkategori mudah, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 11, 16, dan 17. Selain itu, terdapat 5 butir soal berkategori sedang, yaitu nomor 5, 8, 9, 10, dan 12, serta 5 butir soal berkategori sukar, yaitu nomor 6, 7, 13, 14, dan 18. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar soal berada pada kategori mudah hingga sedang sehingga cukup baik digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

Uji Daya Beda

Uji daya beda dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal dalam membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Berdasarkan hasil analisis terhadap 20 butir soal yang diujikan kepada 26 siswa, diperoleh bahwa sebagian besar soal memiliki kemampuan yang baik dalam membedakan kemampuan siswa. Hasil analisis

menunjukkan bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori sangat baik, yaitu nomor 1, 16, dan 17. Selanjutnya, terdapat 11 butir soal berkategori baik, yaitu nomor 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 14, 15, dan 18. Selain itu, terdapat 6 butir soal berkategori cukup, yaitu nomor 10, 11, 12, 13, 19, dan 20. Secara keseluruhan, hasil uji daya beda menunjukkan bahwa instrumen tes yang digunakan telah memiliki kualitas yang baik karena mayoritas soal berada pada kategori baik dan sangat baik.

Hasil Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran setelah diterapkannya metode drill berbantuan Quizizz. Peningkatan motivasi pada Tabel 1 diamati melalui aspek perhatian, keaktifan, partisipasi, antusiasme, dan ketepatan dalam menyelesaikan tugas selama proses pembelajaran berlangsung. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa masih kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Namun, pada siklus berikutnya siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setiap Siklus

Siklus	Persentase Motivasi Belajar	Kategori
I	61%	Cukup
II	78%	Baik
III	91%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa meningkat pada setiap siklus pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan kategori motivasi belajar siswa dari cukup menjadi sangat baik. Selain itu, siswa mulai lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan pembelajaran berjalan dengan baik pada setiap siklus.

Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan setelah tindakan pembelajaran diberikan. Peningkatan hasil belajar diperoleh berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan N-Gain. Meskipun terjadi peningkatan nilai, sebagian besar siswa masih belum mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan. Kondisi pada Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I masih perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya

Tabel 2. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I

Siklus	Test	Rata-rata	N-Gain	Kriteria
I	Pretest	41,92		
I	Posttest	56,35	0,25	Rendah

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran dilaksanakan. Namun, nilai N-Gain masih berada pada kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I, dilakukan analisis terhadap hasil pretest dan posttest berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Analisis ini bertujuan untuk melihat perubahan hasil belajar siswa setelah

pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I. Hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Test	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
Pretest	0	0%	26	100%
Posttest	1	3,85%	25	96,15%

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I masih rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Jumlah siswa yang tuntas setelah pelaksanaan tindakan masih sangat sedikit. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum mencapai target ketuntasan klasikal.

Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Peningkatan terlihat pada hasil pretest, posttest, dan ketuntasan belajar siswa. Sebagian siswa mulai mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan pada siklus I. Selain itu, hasil Tabel 4 siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan evaluasi.

Tabel 4. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus II

Siklus	Test	Rata-rata	N-Gain	Kriteria
II	Pretest	56,35		
II	Posttest	71,54	0,35	Sedang

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Nilai N-Gain pada siklus II berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran mulai memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Meskipun demikian, ketuntasan belajar siswa masih belum mencapai target yang diharapkan.

Untuk mengetahui perkembangan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II, dilakukan analisis terhadap hasil pretest dan posttest berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Analisis ini dilakukan untuk melihat peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus II. Hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Test	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
Pretest	1	3,85%	25	96,15%
Posttest	7	26,92%	19	73,08%

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Persentase siswa yang belum tuntas masih lebih besar dibandingkan siswa yang tuntas. Namun, peningkatan ketuntasan belajar menunjukkan adanya perkembangan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, tindakan pembelajaran dilanjutkan pada siklus III untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Hasil Belajar Siklus III

Hasil belajar siswa pada siklus III menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya. Sebagian besar siswa telah mampu memahami materi pembelajaran dengan baik. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran. Hasil pada Tabel 6 menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran pada siklus III berjalan lebih efektif.

Tabel 6. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus III

Siklus	Test	Rata-rata	N-Gain	Kriteria
III	Pretest	71,54		
III	Posttest	91,35	0,70	Tinggi

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai N-Gain pada siklus III berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada siklus III berlangsung secara optimal. Selain itu, hasil pembelajaran pada siklus III lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya.

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus III, dilakukan analisis terhadap hasil pretest dan posttest berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Analisis ini bertujuan untuk melihat perubahan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar setelah penerapan tindakan pembelajaran pada siklus III. Hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus III disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus III

Test	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
Pretest	7	26,92%	19	73,08%
Posttest	26	100%	0	0%

Data pada Tabel 7 menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar pada siklus III. Tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM setelah pelaksanaan tindakan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa target ketuntasan klasikal telah tercapai secara maksimal. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan pada siklus III dinilai berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum Tabel 8 disajikan, peneliti melakukan analisis terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran menggunakan perhitungan N-Gain Score. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas tindakan pembelajaran yang diterapkan dari siklus I hingga siklus III. Penggunaan N-Gain dilakukan karena mampu menunjukkan besarnya peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, hasil analisis ini digunakan untuk melihat perkembangan kualitas pembelajaran secara bertahap pada setiap siklus penelitian tindakan kelas.

Tabel 8. Perbandingan N-Gain Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Siklus	Pretest	Posttest	N-Gain	Kriteria
1	I	41,92	56,35	0,25	Rendah
2	II	56,35	71,54	0,35	Sedang
3	III	71,54	91,35	0,70	Tinggi

Setelah dilakukan analisis, hasil penelitian Tabel 8 menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran mengalami perkembangan yang positif pada setiap siklus. Peningkatan kemampuan siswa terlihat semakin optimal seiring dengan perbaikan tindakan pembelajaran yang diterapkan selama penelitian berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, tindakan pembelajaran yang diterapkan dapat dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap hingga mencapai kategori tinggi pada siklus akhir penelitian.

Pembahasan

Penerapan metode *drill* yang dipadukan dengan asesmen berbasis *gamification* melalui aplikasi *Quizizz* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi. Metode *drill* membantu siswa memahami prosedur akuntansi secara bertahap melalui latihan berulang yang terstruktur, sedangkan penggunaan *Quizizz* menciptakan proses evaluasi yang lebih interaktif dan menarik. Kombinasi kedua pendekatan tersebut membuat siswa lebih fokus, aktif, dan antusias selama mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa integrasi latihan terstruktur dengan asesmen digital berbasis *gamification* mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih optimal dalam proses pembelajaran akuntansi. Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Putri et al., 2023; Nuraini et al., 2025) yang menyatakan bahwa penerapan *gamification* pada pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan.

Peningkatan motivasi belajar siswa terjadi karena penggunaan *Quizizz* memberikan pengalaman evaluasi yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Fitur skor otomatis, papan peringkat, dan umpan balik langsung membuat siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran serta terdorong memperoleh hasil terbaik. Selain itu, penggunaan media digital membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan saat mengerjakan latihan soal. Pengalaman belajar yang interaktif tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan dalam asesmen mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui kompetisi yang sehat dan suasana belajar yang lebih adaptif. Temuan ini didukung oleh penelitian (Widyasari & Wijirahayu, 2025; Raehana, 2024; Zhang & Crawford, 2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman asesmen yang lebih menarik dan fleksibel.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga berkaitan dengan penerapan konsep *gamification* dalam proses asesmen pembelajaran. *Gamification* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan elemen permainan seperti tantangan, skor, dan peringkat membuat siswa lebih terdorong untuk menyelesaikan soal dan memahami materi secara lebih mendalam. Dengan demikian, penerapan *gamification* melalui *Quizizz* dapat membangun lingkungan belajar yang lebih partisipatif, aktif, dan berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan teori *gamification* yang menjelaskan bahwa elemen permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa (Oliveira et al., 2021; Temel & Cesur, 2024; Marquardt et al., 2025). Selain itu, (Vrcelj Božić et al., 2025) menegaskan bahwa penggunaan elemen *gamification* yang tepat dalam media digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan asesmen.

Motivasi belajar yang meningkat memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung



lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih fokus memahami materi, serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa metode *drill* membantu siswa memahami prosedur akuntansi secara sistematis, sedangkan *Quizizz* meningkatkan keterlibatan siswa selama proses evaluasi berlangsung. Proses latihan yang dilakukan secara berulang dan dipadukan dengan asesmen interaktif membuat siswa lebih mudah memahami konsep akuntansi secara bertahap. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Damayanti, 2021; Rahmatin, 2021) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis latihan berulang dan penguatan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa.

Selain meningkatkan pemahaman materi, penggunaan *Quizizz* sebagai media asesmen juga membantu siswa memperoleh umpan balik secara langsung terhadap hasil pekerjaan mereka. Umpan balik tersebut membuat siswa lebih cepat mengetahui kesalahan dan mampu memperbaiki pemahaman pada materi yang belum dikuasai. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga melakukan evaluasi terhadap kemampuan mereka sendiri. Hal tersebut menunjukkan bahwa asesmen berbasis *gamification* dapat mendukung pembelajaran yang lebih reflektif sekaligus mendorong siswa untuk terus meningkatkan kemampuan akademiknya. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Putra & Buana, 2024; Arnov et al., 2025; Juniarti & Furnamasari, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan umpan balik cepat dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran akuntansi mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses evaluasi berlangsung. Pada pembelajaran konvensional, latihan soal sering dianggap monoton sehingga siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran hingga selesai. Namun, penggunaan *gamification* membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan kompetitif sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa media digital berbasis *gamification* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi di SMK. Temuan ini sesuai dengan penelitian (Sudianto & Nurfaizyah, 2025; Lini & Sulistyono, 2025; Mouja et al., 2026) yang menjelaskan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dipahami bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran, tetapi juga oleh strategi asesmen yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi metode *drill* dengan penggunaan *Quizizz* sebagai media asesmen berbasis *gamification* dalam pembelajaran akuntansi di SMK. Integrasi tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif karena siswa tidak hanya memperoleh latihan secara berulang, tetapi juga mendapatkan pengalaman evaluasi yang menarik dan interaktif. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan asesmen digital berbasis *gamification* yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMK. Namun demikian, penerapan *gamification* tetap perlu dirancang secara tepat agar penggunaan elemen permainan tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Mogavi et al., 2022; Anwar & Mulyadi, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *drill* dengan dukungan asesmen berbasis *gamification* menggunakan aplikasi *Quizizz*

mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi siswa kelas X SMK Widya Praja Ungaran. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari meningkatnya keaktifan, perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan asesmen berbasis *gamification* menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton sehingga siswa menjadi lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi metode *drill* dengan asesmen digital interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk memperkuat keterlibatan dan pengalaman belajar siswa secara lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penerapan metode *drill* berbantuan *Quizizz* juga membantu siswa memahami materi akuntansi secara lebih sistematis melalui latihan yang dilakukan secara bertahap dan berulang. Pembelajaran yang dipadukan dengan asesmen interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh umpan balik secara langsung sehingga pemahaman konsep dan keterampilan prosedural dapat berkembang lebih optimal. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media asesmen digital berbasis *gamification* dapat dijadikan alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi di SMK, khususnya pada materi yang menuntut ketelitian dan keterampilan prosedural. Guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran digital yang lebih interaktif agar proses evaluasi menjadi lebih menarik dan efektif, sedangkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan model pembelajaran atau platform digital lain untuk menghasilkan inovasi pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Y., & Mulyadi, M. (2025). Exploring Gamification Approaches in Accounting Courses: A Systematic Review. *Journal of Accounting and Finance*, 25(2), 24-33. <https://doi.org/10.33423/jaf.v25i2.7610>
- AR, N. A., & Darwis, M. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Majamenen Perkantoran Dan Layanan Bisnis 3 SMK Negeri 1 Makassar: Implementation of Quizizz Learning Media on the Learning Motivation of Class XI Students of Office and Business Services 3 SMK Negeri 1 Makassar. *Jurnal Education*, 2(1), 59-66. <https://doi.org/10.59562/education.v2i1.9052>
- Arnov, Y., Sukardi, Giatman, & Irfan, D. (2025). The Effect of Using Quizizz as a Quizzing Platform on Motivation and Learning Outcomes of Students in Informatics Subjects. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(9), 191-197. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i9.12237>
- Damayanti, A. Penerapan Model Pembelajaran Arias Berbantuan Media Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Aplikasi Pengolah Angka. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan (JPPAK)*, 2(1). <https://doi.org/10.20961/jppak.v2i1.60519>
- Juniarti, I. G., & Furnamasari, Y. F. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku Dan Lingkungan Sekitarku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 521-533. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/31166>
- Lini, D., & Sulistyono, B. A. (2025). Pengaruh Model Open Ended Dengan Dukungan Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah*



Pendidikan

Dasar, 10(3),

673-680.

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/33049>

- Marquardt, K., Schulz, M., Koziolk, A., & Happe, L. (2025). Gamification with Purpose: What Learners Prefer to Motivate Their Learning. *arXiv preprint arXiv:2512.08551*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2512.08551>
- Mogavi, R. H., Guo, B., Zhang, Y., Haq, E. U., Hui, P., & Ma, X. (2022). *When gamification spoils your learning: A qualitative case study of gamification misuse in a language-learning app*. *arXiv*. <https://doi.org/10.1145/3491140.3528274>
- Mouja, D., Mulyana, E., & Setiawan, Y. (2026). Peran Media Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(02)*, 203-211. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/45184>
- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 Sdn 28 Melayu Kota Bima Pada Mata Pelajaran Ipa. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA, 5(2)*, 752–759. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Nuraini, A. E., Muhtar, M., & Sumaryati, S. (2025). Penerapan Gamifikasi Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Akuntansi Pada Salah Satu Smk Di Karanganyar Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan (JPPAK), 6(2)*, 149-162. <https://jurnal.uns.ac.id/jppak/article/view/116879>
- Oktafrizal, O. F., Puryati, P., & Sekarwinahyu, M. (2025). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Matematis Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA, 5(1)*, 169–183. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4507>
- Oliveira, W., Pastushenko, O., Rodrigues, L., Toda, A. M., Palomino, P. T., Hamari, J., & Isotani, S. (2021). Does gamification affect flow experience? A systematic literature review. *arXiv preprint arXiv:2106.09942*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2106.09942>
- Putra, F. A. R., & Buana, T. K. (2024). Quizizz: Basic accounting equation learning at SMK Negeri 11 Bandung. *Curricula: Journal of Curriculum Development, 3(1)*, 29-40. <https://doi.org/10.17509/curricula.v3i1.63752>
- Putri, R. F. R., Sudiyanto, S., & Muchsini, B. (2023). Pengaruh model pembelajaran gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar di SMK. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi, 9(3)*. <https://jurnal.uns.ac.id/tata/article/view/92831>
- Raehana. (2024). The effect of Quizizz learning media on student learning motivation SMK BM Panca Budi Medan. *Accounting and Business Journal, 5(1)*, 75–83. <https://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/Accountingandbusinessjournal/article/view/4808>
- Rahmatin, L. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Arias Dengan Problem Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Liwung Kabupaten Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Global Education, 2(1)*, 9–14. <https://doi.org/10.55681/jige.v2i1.77>
- Sudianto, S., & Nurfazriyah, S. M. (2025). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika, 4(1)*, 103-114. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jp/article/view/1510>



- Temel, T., & Cesur, K. (2024). The effect of gamification with Web 2.0 tools on EFL learners' motivation and academic achievement in online learning environments. *Sage Open*, 14(2), 21582440241247928. <https://doi.org/10.1177/21582440241247928>
- Vrcelj Božić, A., Hoić-Božić, N., Holenko Dlab, M., Stančin, K., & Jaguš, T. (2025). Gamification classification as a framework for analysing gamification elements in digital educational tools. *Journal of communications software and systems*, 21(1), 34-42. <https://doi.org/10.24138/jcomss-2024-0111>
- Widyasari, M. D., & Wijirahayu, S. (2025). An Exploration of Learning Motivation and Reading Comprehension of Accounting Students Using Quizizz. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 9(1), 62–74. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v9i1.9375>
- Zhang, Z., & Crawford, J. (2024). EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz. *Education and Information Technologies*, 29(5), 6217-6239. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12034-7>