

SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI KUIS BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI AKL DI SMK DHARMA PATRA PANGKALAN SUSU

Trysanti Kisria Darsih¹⁾, Muhammad Sadri²⁾, Anisa Noverita³⁾, Eka Darliana⁴⁾, Muhammad Fadli⁵⁾, Putri Anjani⁶⁾

STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia

trysanti301@gmail.com

ABSTRAK

Sosialisasi penggunaan aplikasi kuis berbasis android sebagai media evaluasi pembelajaran praktikum akuntansi perusahaan dagang kelas XI AKL ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Media Evaluasi pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena dapat digunakan sebagai sarana pengukuran dan penilaian guru dalam pengambilan keputusan. Guru idealnya mampu membuat dan mengembangkan media evaluasi pembelajaran interaktif yang dapat diakses peserta didik melalui perangkat digital dan sesuai dengan karakteristik siswa. Namun guru belum memanfaatkan *smartphone* sebagai media evaluasi pembelajaran, sehingga s a a t dilakukan evaluasi siswa cenderung malas, kurang tertarik dan kurang termotivasi. Media Evaluasi dalam mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu hanya menggunakan latihan-latihan soal melalui lembar kerja peserta didik dalam menjawab pertanyaan kuis dari guru. Mereka tidak menggunakan media evaluasi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Program Sosialisasi penggunaan aplikasi kuis berbasis android ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yaitu penentuan lokasi, kordinasi dengan mitra kegiatan, dan sosialisasi. Tahap sosialisasi ini dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan simulasi. Pada umumnya guru-guru akuntansi sangat antusias mengikuti dan mengamati apa yang dijelaskan oleh tim kegiatan pengabdian masyarakat. Guru-guru akuntansi SMK Dharma Patra Pangkalan Susu tersebut juga terbantu dengan adanya aplikasi kuis berbasis android ini dalam melaksanakan ulangan harian pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan dagang, karena aplikasi kuis berbasis android tersebut sangat efektif dan efisien jika digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Sosialisasi penggunaan aplikasi kuis berbasis android ini juga dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa kelas XI AK SMK Dharma Patra Pangkalan Susu dalam mengerjakan soal-soal praktikum akuntansi perusahaan dagang yang mudah dan dapat dikerjakan dimana saja di *smartphone* masing-masing siswa

Kata Kunci: Aplikasi Kuis; Android; Media Evaluasi Pembelajaran; Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang.

ABSTRACT

The socialization of the use of an android-based quiz application as a learning evaluation medium for accounting practicum trading companies for class XI AKL is expected to be able to improve the quality of the process and learning outcomes. Learning evaluation media has a very important role because it can be used as a means of measuring and evaluating teachers in making decisions. Teachers should ideally be able to create and develop interactive learning evaluation media that students can access through digital devices and according to student characteristics. However, teachers have not used smartphones as learning evaluation media, so when evaluations are carried out students tend to be lazy, less interested and less motivated. Media Evaluation in the subject of Trading Company Accounting Practicum at SMK Dharma Patra Pangkalan Susu only uses practice questions through student worksheets in answering quiz questions from the teacher. They do not use more creative and innovative learning evaluation media.

The Socialization Program for the use of the android-based quiz application was carried out in several stages, namely determining the location, coordinating with activity partners, and outreach. This socialization stage was carried out using lecture and simulation methods. In general, accounting teachers are very enthusiastic about following and observing what is explained by the community service activity team. The accounting teachers at SMK Dharma Patra Pangkalan Susu are also helped by the existence of this android-based quiz application in carrying out daily tests on trading company accounting practicum subjects, because the android-based quiz application is very effective and efficient when used as a learning evaluation medium. Socialization of the use of this android-based quiz application can also increase the attractiveness and interest of class XI AK class SMK Dharma Patra Pangkalan Susu in working on trading company accounting practicum questions that are easy and can be done anywhere on each student's smartphone

Keywords: Quiz App; Androids; Learning Evaluation Media; Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dimasa tersebut, dimana semua tatanan hidup menjadi serba digital. Di era ini guru juga harus mengambil peran penting dengan mengoptimalkan perannya dalam membimbing, memotivasi, memfasilitasi aktivitas belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi secara baik. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis android. Pemanfaatan *smartphone* android dalam pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu sangat memudahkan para siswa melakukan pembelajaran tanpa interaksi langsung dengan gurunya serta dapat memotivasi siswa untuk belajar. Dengan demikian pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* android diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Darsih dan Laian, 2021). Teknologi juga dapat digunakan sebagai media

evaluasi pembelajaran. Narassati dkk (2021) menyatakan bahwa alat (media) evaluasi mekanika teknik sangat baik dan layak digunakan sebagai alat evaluasi siswa.

Evaluasi menurut Wiersma dan Jurs dalam Hamzah (2014) yaitu suatu proses yang melingkupi pengukuran serta *testing* berisikan pengambilan keputusan mengenai nilai. Sementara media secara harfiah memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman dkk, 2010). Jadi dapat disimpulkan bahwa media evaluasi merupakan alat yang dapat digunakan sebagai sarana pengukuran dan penilaian untuk memperoleh suatu keputusan.

Pada umumnya sekolah-sekolah hanya menggunakan kertas sebagai sarana ujian (*paper based test*) dan koreksi hasil ujian masih secara manual yaitu guru membandingkan jawaban siswa dengan kunci jawaban dan menandai hasil jawaban yang benar, hal ini dapat berpeluang terjadi kesalahan dalam mengkoreksi ujian. Demikian pula di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu, belum menggunakan teknologi dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran khususnya pada saat Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester.

SMK Dharma Patra Pangkalan Susu merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Kwala Bingai Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat yang memiliki program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru Akuntansi di SMK tersebut, bahwa SMK Dharma Patra Pangkalan Susu Program Keahlian Akuntansi Keuangan Lembaga sudah memiliki fasilitas dalam menunjang pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh kemampuan siswa dalam menguasai teknologi yang sedang berkembang. Namun pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran masih sangat minim, salah satunya *smartphone* berbasis android. Guru belum memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, sehingga siswa hanya menggunakan buku cetak.

Selain itu s a a t dilakukan evaluasi siswa cenderung malas, kurang tertarik dan kurang termotivasi. Media Evaluasi dalam mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu hanya menggunakan latihan-latihan soal melalui lembar kerja peserta didik dalam menjawab pertanyaan kuis dari guru. Mereka tidak menggunakan media evaluasi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Tim kegiatan pengabdian juga menemukan informasi dari siswa kelas XI AKL di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu, bahwa rata-rata siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan studi kasus Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang.

Mengacu pada uraian analisis situasi, persoalan prioritas yang disepakati untuk diselesaikan selama pelaksanaan program pengabdian masyarakat di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu adalah upaya untuk mensosialisasikan penggunaan aplikasi kuis berbasis android sebagai media evaluasi pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka kami selaku dosen Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Maksu Langkat merasa perlu melaksanakan pengabdian masyarakat yang berupa sosialisasi penggunaan aplikasi kuis berbasis

android sebagai media evaluasi pembeajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI AKL di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu. Dengan adanya sosialisasi penggunaan aplikasi kuis berbasis android sebagai media evaluasi pembeajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI AKL di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu diharapkan: (1) Siswa mampu mengoperasikan aplikasi kuis berbasis android sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa dalam mengerjakan soal-soal praktikum akuntansi perusahaan dagang yang mudah dan dapat dikerjakan dimana saja. Dengan menggunakan media evaluasi berbasis android diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa atau *hight order thinking skills* (HOTS); (2) Memudahkan guru dalam melaksanakan ulangan harian pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan dagang, karena aplikasi kuis tersebut sangat efektif dan efisien jika digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

II. METODE

Kegiatan sosialisai ini dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 18 November 2022, pukul 08.00 s.d 11.00 WIB, bertempat di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu. Peserta sosialisasi aplikasi kuis berbasis android ini adalah guru dan siswa Kelas XI AK1 berjumlah 38 orang. Sedangkan materi sosiaisasi meliputi materi tentang pengenalan aplikasi kuis berbasis android. Kegiatan ini direncanakan dalam beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Penentuan lokasi. Kegiatan ini rencananya akan dilaksanakan di SMK Dharma Patra Pangkalan Susu. Lokasi ini dipilih karena kondisi dan letak sekolah memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan ini dimana daerahnya tidak terlalu jauh yang memungkinkan semua dosen bisa ikut berkontribusi;
- 2) Koordinasi dengan Mitra Kegiatan. Dalam tahapan ini, tim kegiatan pengabdian masyarakat berkoordinasi dengan pihak sekolah SMK Dharma Patra Pangkalan Susu, khususnya Kepala Sekolah dalam proses organisasi pelaksanaan kegiatan, mulai dari mengkoordinasi waktu pelaksanaan, skema acara, mengumpulkan peserta, sampai dengan penyediaan sarana dan prasarana kegiatan.
- 3) Sosialisasi. Dalam kegiatan sosialisasi ini tim kegiatan pengabdian masyarakat memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan ini. Setelah itu, ketua tim menjelaskan materi kegiatan seperti pentingnya sebuah media pembelajaran berbasis teknologi di era revolusi industri 4.0. Kemudian salah satu anggota tim pengabdian masyarakat menjelaskan tentang aplikasi kuis berbasis android yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Selanjutnya peserta diajarkan tentang bagaimana cara kerja aplikasi kuis berbasis android. Selain menjelaskan cara kerja aplikasi kuis berbasis android, tim juga menjelaskan bagaimana penggunaan aplikasi kuis berbasis android tersebut. Peserta dan tim pengabdian kepada masyarakat juga melakukan kegiatan tanya jawab.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program ini dilaksanakan dalam beberapa kegiatan. Tahap pertama, peneliti dan tim melakukan sosialisasi guna membuka wawasan, memberikan pengetahuan dan kesadaran terkait dengan pentingnya penggunaan media

pembelajaran teknologi di era revolusi industri 4.0. Tahap ini dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan simulasi. Proses ini dilaksanakan di salah satu ruangan kelas yang memiliki kapasitas cukup besar yang bisa menampung banyak peserta. Pada sesi ceramah, tim kegiatan pengabdian masyarakat memberikan informasi tentang peran media yang begitu penting dalam proses pembelajaran. Selanjutnya narasumber meminta peserta untuk mengunduh dan menginstal file aplikasi kuis berbasis android di *smartphone* masing-masing peserta, kemudian mensimulasikan langsung penggunaan aplikasi kuis berbasis android tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru-guru akuntansi SMK Dharma Patra Pangkalan Susu berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dan diterapkan dalam menunjang sistem pembelajaran.
2. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru-guru akuntansi SMK Dharma Patra Pangkalan Susu dalam penggunaan media internet dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi/Android
3. Meningkatkan daya tarik dan minat siswa kelas XI AK SMK Dharma Patra Pangkalan Susu dalam mengerjakan soal-soal praktikum akuntansi perusahaan dagang yang mudah dan dapat dikerjakan dimana saja di *smartphone* masing-masing siswa.
4. Memudahkan guru akuntansi SMK Dharma Patra Pangkalan Susu dalam melaksanakan ulangan harian pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan dagang, karena aplikasi kuis berbasis android tersebut sangat efektif dan efisien jika digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi kuis berbasis android sebagai media evaluasi pembelajaran tampak pada gambar 1 berikut:



Gambar 1 Kegiatan Sosialisasi



Gambar 2 Aplikasi kuis berbasis android

Pada saat kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi kuis berbasis android sebagai media evaluasi pembelajaran, siswa-siswi kelas XI AK SMK Dharma Patra Pangkalan Susu sangat antusias dengan adanya sosialisasi ini yang dibuktikan dengan banyaknya siswa yang bertanya tentang cara mengoperasikan aplikasi kuis berbasis android sehingga siswa tertarik dalam mengerjakan soal-soal praktikum akuntansi perusahaan dagang yang mudah dan dapat dikerjakan dimana saja di *handphone* mereka masing-masing.

Guru-guru akuntansi juga sangat antusias dengan adanya sosialisasi ini yang dibuktikan dengan banyaknya guru yang bertanya tentang media evaluasi pembelajaran apa saja yang dapat digunakan di era revolusi industri 4.0 dan seperti apa penerapannya didalam pembelajaran. Mereka menanyakan apa saja hal-hal yang mereka hadapi ketika pembelajaran daring di masa pandemi ini, mulai dari sulitnya jaringan, siswa yang tidak memiliki *handphone*, kuota terbatas, siswa tidak membaca materi yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini tim kegiatan pengabdian masyarakat harus dapat memotivasi guru untuk berusaha menyusun dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti media evaluasi pembelajaran berbasis android

Kegiatan sosialisasi ini memudahkan guru akuntansi SMK Dharma Patra Pangkalan Susu dalam melaksanakan ulangan harian pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan dagang, karena aplikasi kuis berbasis android tersebut sangat efektif dan efisien jika digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Kepala Sekolah dan guru juga memberikan sambutan yang sangat positif dimana mereka merasakan bahwa sosialisasi tersebut akan memberikan manfaat bagi mereka dalam upaya meningkatkan kompetensi dan kualitas mereka sebagai guru.

IV. KESIMPULAN

Sosialisasi penggunaan aplikasi kuis berbasis android sebagai media evaluasi pembelajaran ini menunjukkan bahwa guru-guru akuntansi yang hadir sangat antusias mengikuti dan mengamati apa yang dijelaskan oleh tim kegiatan pengabdian masyarakat. Guru-guru akuntansi SMK Dharma Patra Pangkalan Susu tersebut juga terbantu dengan adanya aplikasi kuis berbasis android ini dalam melaksanakan ulangan harian pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan dagang, karena aplikasi kuis berbasis android tersebut sangat efektif dan efisien jika digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Sosialisasi penggunaan aplikasi kuis berbasis android ini juga dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa kelas XI AK SMK Dharma Patra Pangkalan Susu dalam mengerjakan soal-soal praktikum akuntansi perusahaan dagang yang mudah dan dapat dikerjakan dimana saja di *smartphone* masing-masing siswa.

V. SARAN

Bagi guru-guru yang telah mengikuti sosialisasi tersebut diharapkan membuat dan mengembangkan media evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga proses evaluasi akan berjalan efektif dan efisien seperti yang diharapkan. Karena dengan adanya media evaluasi pembelajaran berbasis android ini dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan *smartphone*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini merupakan salah satu agenda tri dharma perguruan tinggi yang dilakukan oleh dosen STKIP Al Maksum Langkat pada tahun ajaran 2022/2023. Ucapan terima kasih kepada Ketua STKIP Al Maksum Langkat, Ketua LPPM STKIP Al Maksum Langkat, Kepala SMK Dharma Patra Pangkalan Susu dan seluruh dewan guru, serta siswa-siswi SMK Dharma Patra Pangkalan Susu yang telah membantu untuk terlaksananya program pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darsih, Trysanti Kisria, dan Elfi, L. 2021. The Development of Android-Based Learning Media for Basic Accounting Subjects for Class X AKL at Al Ikhlas Vocational High School, Pangkalan Susu, Langkat Regency. *BIRCI Journal*, 4 (3), 6219-6230.
<https://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/2430>
- Hamzah, Ali. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali.
- Narassati, Ninda Ayu.dkk. 2021. Pengembangan alat evaluasi Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol.3,No.2, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpts/article/view/43919>.
- Sadiman, S Arief.dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.