

GAMBARAN EMOSI MAHASISWA DALAM MERESPON PENGINTEGRASIAN QUIZZ DI KELAS AKUNTANSI

David Firna Setiawan¹⁾ Ika Indriasari²⁾

Universitas PGRI Semarang

davidfirnasetiawan@gmail.com¹⁾ ika.antono@gmail.com²⁾

Abstract

The positive impact of integrating educational applications on emotions is not clearly illustrated. Empirical facts only provide a few indications that the integration of educational applications has a positive impact on participation, attention and motivation. Even though these indicators are closely related to students' emotions. Through the integration of Quizizz in learning, this study aims to describe students' emotions in responding to the integration of Quizizz in accounting class. The research was conducted on students in the first semester of the management study program who are registered and taking online lectures in cost accounting courses. The research method used was an experiment using the one-shot case study model. The results showed that students' emotions in responding to the integration of quizzes in the accounting class were described proportionally including positive and negative emotions. Emotional changes occur in three stages, namely, (1) panic, (2) pleasure and (3) boredom.

Keywords: *Accounting Class, Emotion, Quizizz*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membawa dampak besar dalam bidang pendidikan. Salah satu diantaranya adalah pengintegrasian aplikasi pendidikan sebagai salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran (Buckley & Doyle, 2016). Salah satu bentuk teknologi yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran (Boyle & Nicol, 2003) adalah classroom response system (CRS) (Fies, & Marshall, 2006). Ada beberapa aplikasi gratis yang dapat digunakan untuk penilaian formatif dalam pembelajaran yaitu (1) Edmodo, (2) Socrative (3) Kahoot, (4) Quizizz, (4) Google Form, (5) Flubaroo, (6) Padlet, (7) Mentimeter, dan (8) Edpuzzle (Göksün & Gürsoy, 2019).

Sama seperti aplikasi pendidikan pada umumnya, pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran tampaknya telah mampu memberikan dampak positif terhadap emosi. Dugaan tersebut tampak dari beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran akuntansi mampu menumbuhkan aktivitas yang menyenangkan sehingga meningkatkan atensi mereka terhadap topik yang diajarkan (Watty, McKay & Ngo, 2016). Pengintegrasian Quizizz juga dapat memberikan pengalaman positif serta mampu meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran (Zhao, 2019). Lebih lanjut, Quizizz juga berhasil mereduksi kecemasan dalam tes (Junior, 2020) karena penggunaan elemen permainan dalam aplikasi tersebut. Berbagai hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa pengintegrasian

Quizizz dalam pembelajaran berdampak positif terhadap partisipasi, atensi dan motivasi.

Meskipun demikian, gambaran mengenai dampak pengintegrasian Quizizz terhadap emosi belum tergambarkan secara jelas. Misalnya, keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran menunjukkan peran emosi didalamnya (Pardos, Baker, San Pedro, Gowda, & Gowda, 2014). Adanya gambaran yang jelas mengenai dampak pengintegrasian Quizizz dapat meningkatkan keyakinan terhadap validitas dan reliabilitas aplikasi. Hal itu disebabkan karena emosi merupakan salah satu factor yang memiliki pengaruh besar terhadap kesuksesan belajar (Pekrun & Linnenbrink, 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan berbagai emosi siswa yang dilaporkan sendiri sebagai bentuk respon emosional atas pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran. Melalui gambaran tersebut, diharapkan dapat membantu menganalisis hubungan antara emosi dan pengintegrasian aplikasi pendidikan sehingga dapat membantu pendidik untuk mengambil keputusan pengintegrasian aplikasi pendidikan. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, (1) bagaimana gambaran emosi mahasiswa setelah mengerjakan soal tes menggunakan Quizizz?, (2) apakah terdapat perubahan emosi mahasiswa pada tes pertama, kedua dan ketiga?.

Emosi dalam lingkungan belajar online

Salah satu teori yang dapat menggambarkan kondisi emosional siswa di lingkungan belajar online adalah teori jaringan atau network theory (Halgren, & Marinkovic, 1995). Dalam teori ini dijelaskan bahwa emosi merupakan sebuah reaksi yang terdiri dari empat tahap yang saling melengkapi yaitu, (1) orientasi kompleks, (2) integrasi emosional, (3)

seleksi respons, dan (4) emosi berkelanjutan. Orientasi kompleks merupakan respons otomatis di mana individu mengarahkan perhatian mereka ke stimulus atau peristiwa dan memobilisasi sumber daya untuk menghadapinya. Pada tahap integrasi emosional, stimulus atau peristiwa tersebut akan diintegrasikan dengan informasi dalam memori jangka pendek atau jangka panjang.

Pada tahap ketiga yaitu seleksi respon, individu menganggap bahwa stimulus atau peristiwa tertentu memiliki makna kognitif sehingga mereka akan mengintegrasikan makna ini dengan komponen afektif, mengidentifikasi kemungkinan tindakan, dan memilih satu tindakan yang dianggap paling sesuai. Pada tahap terakhir (emosi berkelanjutan), suasana hati individu dihubungkan dengan luaran pada tahap sebelumnya. Dominasi suasana hati yang menyenangkan (emosi positif) akan berdampak pada kecenderungan untuk melanjutkan tindakan dan sebaliknya (Schunk, 2012).

Pengintegrasian aplikasi pendidikan di dalam lingkungan belajar online tampaknya telah berhasil mengembangkan orientasi kompleks. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengintegrasian aplikasi pendidikan sangat membantu dalam mengatasi kesulitan dalam belajar dan memotivasi partisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Codish & Ravid, 2014). Senada dengan itu, penggunaan aplikasi pendidikan dalam pembelajaran juga terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Pengintegrasian aplikasi pendidikan terbukti dapat mengurangi stres dan kecemasan pada siswa serta meningkatkan partisipasi dan prestasi mereka (Çoruk & Çakır, 2017). Selain itu, aktivitas tersebut juga dapat meningkatkan minat siswa di kelas, dan meningkatkan ambisi siswa untuk sukses

(Bicen & Kocakoyun, 2018). Dari beberapa aplikasi yang digunakan, Quizizz merupakan salah satu aplikasi populer (Junior, 2020; Purba, 2019; Meng, Nasir, Ming, & Choo, 2019) yang juga digunakan sebagai alat penilaian di kelas akuntansi (Zhao, 2019).

Pengintegrasian Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang umum diintegrasikan dalam pembelajaran untuk mengatur kegiatan kelas dan mempersiapkan tes (Dean, 2017). Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang menerapkan konsep gamification (MacNamara & Murphy, 2017). Pengintegrasian Quizizz sangat tepat di lingkungan belajar online. Misalnya Porcaro, Jackson, McLaughlin, & O'Malley (2016) menggunakan Quizizz pada pembelajaran kelas terbalik (flipped classroom). Quizizz juga diterapkan dalam mata pelajaran Fisika yang didaftarkan oleh mahasiswa teknik dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan mengurangi kecemasan (Aşıksoy & Sorakin, 2018). Hamilton-Hankins (2017) memperkenalkan Quizizz di Ruang Kelas Seni Bahasa Inggris dan merasakan dampak positif pada keterlibatan siswa.

Quizizz memiliki karakteristik antarmuka dengan berbagai warna menarik, avatar, serta audio yang mampu memberi siswa pengalaman yang sama seperti dalam permainan. Untuk dapat menggunakan aplikasi ini, siswa perlu melakukan registrasi menggunakan email aktif. Penyelenggaraan tes dilakukan oleh guru melalui kode tertentu yang dapat di masukkan kedalam laman joinquizizz.com. Setelah siswa menjawab setiap pertanyaan, Quizizz akan menampilkan gambar dengan meme untuk mengetahui apakah jawabannya benar atau salah. Ini adalah suguhan untuk siswa (Zhao, 2019).

Boulden, Hurt, and Richardson (2017) menggunakan Quizizz dan aplikasi pendidikan lainnya untuk membantu siswa mengenali perbedaan antara pertanyaan produktif dan nonproduktif. Mereka juga menemukan bahwa siswa lebih fokus dan memperhatikan kuis saat menggunakan Quizizz. Tingkat respons latihan dalam kelas yang menggunakan Quizizz lebih tinggi daripada yang menggunakan Kahoot. Chaiyo dan Nokham (2017) menemukan perbedaan persepsi siswa dalam menggunakan aplikasi pendidikan yang berbeda. Siswa merespons lebih positif saat menggunakan Kahoot dan Quizizz daripada menggunakan formulir Google.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan terhadap 69 mahasiswa semester satu program studi manajemen yang terdaftar dan mengikuti perkuliahan dalam jaringan (daring) pada mata kuliah akuntansi biaya. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen menggunakan model The one-shot case study. Eksperimen dilakukan melalui simulasi penggunaan aplikasi dan penyelenggaraan tes menggunakan aplikasi Quizizz selama tiga kali dalam satu semester. Setiap kali tes selesai diselenggarakan, data dikumpulkan melalui survey persepsi menggunakan kuesioner. Pengisian kuesioner dilakukan tanpa identitas sehingga diharapkan mahasiswa dapat lebih independen ketika mempersepsikan emosi yang dirasakan. Dalam aktivitas ini, peneliti berperan sebagai pengajar dan pengumpul data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Pengukuran emosi dilakukan melalui instrument yang diadaptasi dari penelitian Dillon, Bosch, Chetlur, Wanigasekara, Ambrose, Sengupta, & D'Mello, (2016) yang mengeksplorasi berbagai emosi yaitu,

(1) kemarahan, kebosanan, kebingungan, kepuasan, kekecewaan, kenikmatan, frustrasi, harapan, keputusan, pengasingan, kebanggaan, kelegaan, kesedihan, dan rasa malu, sambil juga berfokus pada hubungan antara ecemasan dan statistik pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini mengklasifikasikan emosi menjadi dua yaitu emosi negatif dan emosi positif seperti yang dilakukan oleh Pekrun, Goetz, Daniels, Stupnisky, & Perry, (2010).

Tabel 1. Pengukuran variabel

Emosi negatif	Skala	Emosi positif
Bosan	1	Senang
Panik	2	Tenang
Frustrasi	3	Penuh harap

Emosi negatif diklasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu (1) bosan, (2) panik dan (3) frustrasi. Emosi positif dalam penelitian ini adalah nigasi dari emosi negative yang diklasifikasikan menjadi 3 yaitu, (1) senang, (2) tenang dan (3) penuh harap. Skala nominal digunakan untuk mengukur emosi positif dan emosi negative mahasiswa dalam merespon pengintegrasian Quizizz dalam tes. Selanjutnya, gambaran emosi mahasiswa diperoleh dari rekapitulasi total respon yang diprosentasekan dalam bentuk chart. Sedangkan perubahan emosi dianalisis dari skor rata-rata emosi positif (X_1) dan negatif (X_2). Alat yang digunakan dalam proses ini adalah Microsoft office excel..

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran emosi

Gambaran emosi mahasiswa setelah mengerjakan soal tes menggunakan Quizizz diklasifikasikan menjadi tiga yaitu, (1) gambaran emosi pada tes pertama, (2) gambaran emosi pada tes kedua, serta (3) gambaran emosi pada tes ketiga.

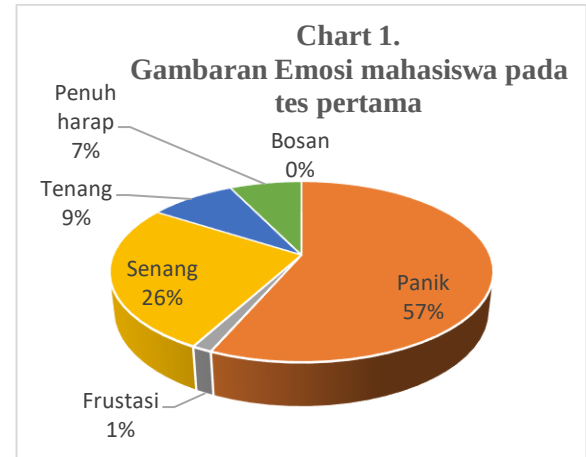


Chart 1 menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz pada tes pertama didominasi oleh emosi oleh kepanikan (57%) meskipun beberapa diantara mahasiswa juga merasa senang (26%). Distribusi emosi positif telah ditunjukkan secara merata mencakup perasaan penuh harap (7%) dan ketenangan (9%). Distribusi tersebut berbeda dengan emosi negatif mencakup perasaan bosan (0%) dan frustrasi (1%).

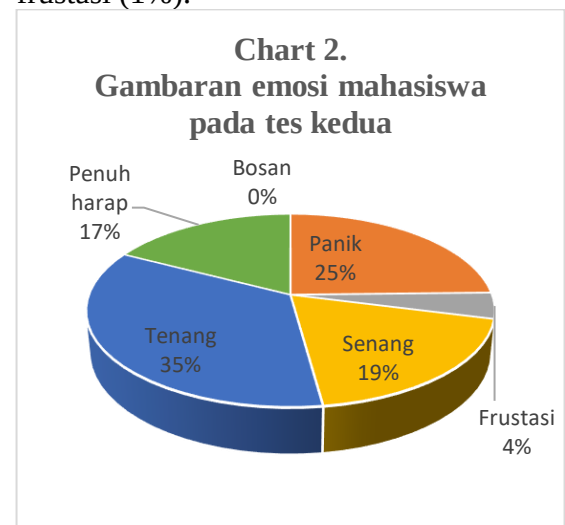


Chart 2 menunjukkan bahwa kepanikan (25%) dan kesenangan (19%) telah mengalami penurunan disbandingkan tes pertama sedangkan ketenangan (35%) dan perasaan penuh harap (17%) telah mengalami peningkatan. Namun demikian, ada beberapa mahasiswa yang masih merasa frustrasi (4%).

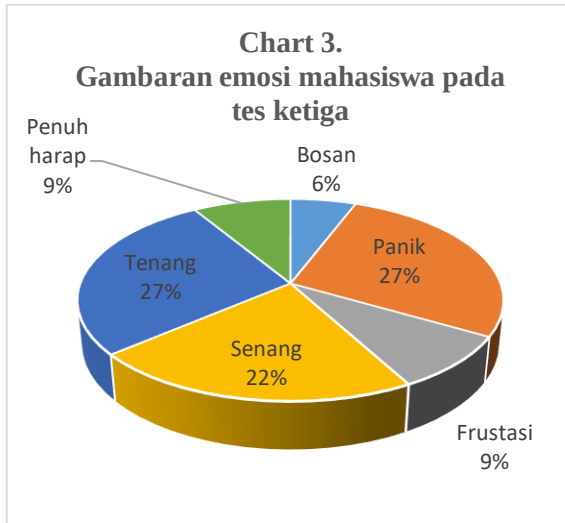
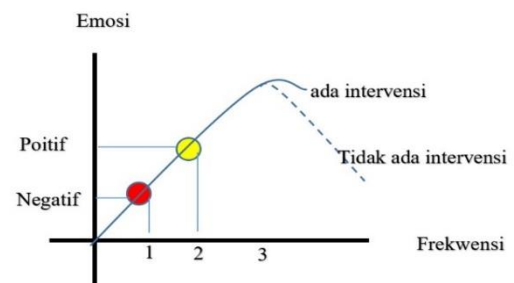


Chart 3 menunjukkan bahwa kepanikan (27%) dan kesenangan (22%) telah mengalami peningkatan dibandingkan tes kedua. Peningkatan emosi negative juga terjadi melalui peningkatan kepanikan (27%), frustrasi (9%) dan munculnya perasaan bosan (6%). Sedangkan bentuk emosi positif lain yaitu ketenangan (27%) dan perasaan penuh harap (9%) mengalami penurunan.

Perubahan emosi

Perubahan emosi positif ($\bar{X}_{1.1} = 9.6, \bar{X}_{1.2} = 13.3, \bar{X}_{1.3} = 13.3$) dan emosi negative ($\bar{X}_{2.1} = 13.3, \bar{X}_{2.2} = 6.6, \bar{X}_{2.3} = 9.6$) pada tes pertama, kedua dan ketiga terjadi secara fluktuatif selama penelitian. Rata-rata emosi positif mengalami peningkatan dan emosi negatif mengalami penurunan. Hal menarik yang terjadi pada tes terakhir adalah adanya perasaan bosan (6%). Berdasarkan data tersebut dapat dianalisis bahwa pengintegrasian Quizizz pada fase awal memang memberikan dampak negative. Peningkatan frekuensi penggunaan dapat menurunkan emosi negative dan meningkatkan emosi positif. Namun pada frekuensi lebih tinggi, tanpa adanya intervensi (misalnya diversifikasi aplikasi) maka motivasi positif akan terus

terdegradasi (menurun) seperti digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Perubahan emosi

Kepanikan yang muncul pada tes pertama menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz cenderung berdampak pada emosi negatif. Namun demikian, kondisi ini dimungkinkan juga dapat berubah karena faktor lain misalnya kebiasaan, alokasi waktu dan tingkat pengetahuan mahasiswa. Hal itu didasarkan pada munculnya beberapa indikator emosi positif yang terdistribusi secara merata yaitu ketenangan dan perasaan penuh harap.

Perubahan respon mahasiswa pada tes kedua mengarah pada keadaan di mana pengintegrasian Quizizz mulai berdampak pada emosi positif mahasiswa yang ditunjukkan melalui penurunan kepanikan dan peningkatan ketenangan dan perasaan penuh harap. Namun demikian, kesenangan yang dirasakan justru mengalami penurunan. Kondisi ini memunculkan dugaan bahwa pada tingkat lanjut, mahasiswa tidak lagi mempersepsikan alat namun lebih fokus pada tugas yang diujikan dalam tes.

Hal menarik yang terjadi pada tes ketiga adalah munculnya perasaan bosan. Kondisi ini memunculkan dugaan bahwa penggunaan satu aplikasi pendidikan dalam tes akan berdampak pada peningkatan emosi negative dalam bentuk perasaan bosan. Oleh sebab itu, diperlukan diversifikasi aplikasi untuk memberikan

pengalaman baru sehingga pengintegrasian aplikasi pendidikan tetap memberikan dampak positif terhadap emosi mahasiswa.

KESIMPULAN

Emosi mahasiswa dalam merespon pengintegrasian quizizz di kelas akuntansi tergambarkan secara proporsional mencakup emosi positif dan negatif. Namun demikian, pengintegrasian Quizizz cenderung berdampak pada emosi negatif (kepanikan). Pada frekwensi yang lebih tinggi, perubahan emosi positif cenderung lebih besar namun juga meningkatkan perasaan bosan. Oleh sebab itu, diperlukan diversifikasi aplikasi untuk memberikan pengalaman baru sehingga pengintegrasian aplikasi pendidikan tetap memberikan dampak positif terhadap emosi mahasiswa. Penelitian lebih lanjut diharapkan dapat melakukan kajian mengenai frekwensi pengintegrasian dan variasi penggunaan alat untuk mengantisipasi kebosanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aşıksoy, G., & Sorakın, Y. (2018). The effects of clicker-aided flipped classroom model on learning achievement, physics anxiety and students' perceptions. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 5(2), 334-346.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(02), 72-93.
- Boyle, J. T., & Nicol, D. J. (2003). Using classroom communication systems to support interaction and discussion in large class settings. *ALT-J*, 11(3), 43-57.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive learning environments*, 24(6), 1162-1175.
- Cadieux Bolden, D., Hurt, J. W., & Richardson, M. K. (2017). Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report. ie: *inquiry in education*, 9(1), 2.
- Codish, D., & Ravid, G. (2014). Personality based gamification-Educational gamification for extroverts and introverts. In *Proceedings of the 9th CHAIS Conference for the Study of Innovation and Learning Technologies: Learning in the Technological Era* (Vol. 1, pp. 36-44).
- Çoruk, H., & Çakır, R. (2017). The effect of multimedia usage on academic achievement and anxiety of primary school students. *Türk Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 8(1), 1-27.
- Dean, H. (2017). Creating Critical Readers: Connecting Close Reading and Technology. *California Reader*, 50(4).
- Dillon, J., Bosch, N., Chetlur, M., Wanigasekara, N., Ambrose, G. A., Sengupta, B., & D'Mello, S. K. (2016). Student Emotion, Co-Occurrence, and Dropout in a MOOC Context. *International Educational Data Mining Society*.
- Fies, C., & Marshall, J. (2006). Classroom response systems: A review of the literature. *Journal of Science Education and Technology*, 15(1), 101-109.
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and

- Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15-29.
- Halgren, E., & Marinkovic, K. (1995). Neurophysiological networks integrating human emotions. In M. S. Gazzaniga (Ed.), *The cognitive neurosciences* (pp. 1137–1151). Cambridge, MA: MIT Press.
- Hamilton-Hankins, O. J. (2017). The impact of technology integration on the engagement levels of ten second grade students in an English language arts classroom.
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for learning with mobile apps: exploring the potential of quizizz in the educational context. *International Journal of Development Research*, 10(01), 33366-33371.
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for learning with mobile apps: exploring the potential of quizizz in the educational context. *International Journal of Development Research*, 10(01), 33366-33371.
- Liu, C., Zhang, W., Xu, M., Shi, L., & Zhao, Y. (2016, July). A study of aging property of pressboard in gas insulator transformer. In *2016 IEEE International Conference on Dielectrics (ICD)* (Vol. 2, pp. 772-775). IEEE.
- MacNamara, D., & Murphy, L. (2017). Online versus offline perspectives on gamified learning. *GamiFIN Conference, University Consortium of Pori, Finland*. http://ceur-ws.org/Vol-1857/gamifin17_p7.pdf.
- Meng, C. K., Nasir, J. S. B. M., Ming, T. M., & Choo, K. A. (2019). A Gamified Classroom with Technical and Vocational Education and Training (TVET) Students using Quizizz. *International Journal of Education, Islamic Studies and Social Sciences Research*, 4(1).
- Pardos, Z. A., Baker, R. S., San Pedro, M. O., Gowda, S. M., & Gowda, S. M. (2014). Affective States and State Tests: Investigating How Affect and Engagement during the School Year Predict End-of-Year Learning Outcomes. *Journal of Learning Analytics*, 1(1), 107-128.
- Pekrun, R., & Linnenbrink-Garcia, L. (Eds.). (2014). *International handbook of emotions in education*. Routledge.
- Pekrun, R., Goetz, T., Daniels, L. M., Stupnisky, R. H., & Perry, R. P. (2010). Boredom in achievement settings: Exploring control–value antecedents and performance outcomes of a neglected emotion. *Journal of Educational Psychology*, 102(3), 531.
- Porcaro, P. A., Jackson, D. E., McLaughlin, P. M., & O'Malley, C. J. (2016). Curriculum design of a flipped classroom to enhance haematology learning. *Journal of Science Education and Technology*, 25(3), 345-357.
- 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), 29-39.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories an educational perspective sixth edition*. Pearson.
- Watty, K., McKay, J., & Ngo, L. (2016). Innovators or inhibitors? Accounting faculty resistance to new educational technologies in

- higher education. *Journal of Accounting Education*, 36, 1-15.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.