

## **HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI, KETERIKATAN SERTA PILIHAN UNTUK LEBIH PRODUKTIF DALAM MEMPERSIAPKAN PENILAIAN PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI LINGKUNGAN BELAJAR VIRTUAL**

**David Firna Setiawan**  
Universitas PGRI Semarang  
*davidfirnasetiawan@gmail.com*

### *Abstract*

Changes in conventional learning environments to virtual learning environments have an impact on changes in observation methods of student engagement and participation in accounting classes. This condition can have an impact on reducing their engagement and productivity in learning due to the dominance of external motivation. One strategy that can be used to increase engagement and productivity is the integration of assessment tools such as Quizizz. This study aims to explain the description of the internal motivation, persistence and persistence of students in preparing the assessment. This study also aims to look at the relationship between pleasure, challenge, clinging and persistence in making choices to be more productive and trying to construct these behaviors. The study was conducted on second semester students enrolled in cost accounting classes. The research method was carried out using the one-shot case study. The results showed. Integrating Quizizz in cost accounting lessons can foster internal motivation through the fun and challenges of using the application. Giving regular assignments and feedback can increase student engagement in learning even though it does not occur in the interaction process. Persistence is linearly and significantly related to the choice to be more productive in preparing for the assessment. However, persistence turned out to be not good enough to predict and explain options to be more productive in preparing assessments.

**Keywords:** *Motivation, Student Engagement, Productivity, Virtual learning environment*

### **PENDAHULUAN**

Keterikatan dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh lingkungan belajar (Steinbrenner & Watson, 2015; Aguilon, Siegmund, Petipas, Drake, Cotner, & Ballen, 2020). Perubahan lingkungan belajar akan berdampak pada perubahan keterikatan dan partisipasi mereka dalam pembelajaran (Serenio, Walter, & Brooks, 2020). Dalam lingkungan belajar konvensional, keterikatan dan partisipasi mahasiswa dapat diamati secara langsung

oleh guru. Pengamatan secara langsung dianggap lebih efektif karena mampu digunakan untuk memutuskan bentuk intervensi secara efektif sebagai upaya mempertahankan atau meningkatkan keterikatan dan partisipasi mahasiswa (Gilboy, Heinerichs, & Pazzaglia, 2015). Namun demikian, perubahan lingkungan belajar konvensional menuju lingkungan belajar virtual di masa pandemic membuat intervensi menjadi lebih sulit dilakukan.

Motivasi eksternal yang mendominasi mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran

dapat membawa dampak negatif yaitu penurunan keterikatan dan partisipasi mereka dalam pembelajaran (LaCosse, Tuscherer, Kunstman, Plant, Trawalter, & Major, 2015; Ferriz-Valero, Østerlie, García Martínez, S., & García-Jaén, 2020). Sebagai contoh, mahasiswa bisa saja menunjukkan kehadiran dalam sebuah pembelajaran virtual, namun demikian sangat sulit mengidentifikasi keterikatan mereka dalam pembelajaran (Chandramohan, Nagarajan, Dineshkumar, Kannan, & Prakash, 2017). Hal itu disebabkan karena observasi hanya dapat dilakukan melalui live video streaming yang mungkin dapat terganggu dengan keterbatasan akses internet di beberapa daerah terpencil.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melalui pengintegrasian aplikasi sebagai alat penilaian (Mitchell, Schuster & Jin, 2020) misalnya Quizizz (Chaiyo, & Nokham, 2017; Göksün, & Gürsoy, 2019). Hal itu dibuktikan oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kinerja (Zhao, 2019). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) menggambarkan motivasi internal, ketekunan dan kegigihan mahasiswa dalam mempersiapkan penilaian dalam bentuk tes yang diselenggarakan secara daring menggunakan aplikasi Quizizz; (2) melihat hubungan antara kesenangan, tantangan, ketekunan dan kegigihan terhadap pilihan untuk lebih produktif. Penelitian ini juga berusaha

mengkonstruksikan pilihan untuk lebih produktif dalam mempersiapkan proses penilaian melalui kesenangan, tantangan, ketekunan dan kegigihan.

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan untuk menjelaskan periode terbentuknya ketekunan dan kegigihan mahasiswa dalam pembelajaran daring, menjelaskan dampak pengintegrasian Quizizz dalam proses penilaian formatif serta mengidentifikasi kapan keterikatan mahasiswa dalam pembelajaran daring terbentuk. Bagi guru, hasil penelitian diharapkan dapat digunakan untuk mengembangkan strategi yang tepat guna meningkatkan motivasi dan keterikatan mahasiswa dalam pembelajaran melalui pilihan untuk lebih produktif dalam mempersiapkan penilaian. Hasil penelitian juga diharapkan dapat digunakan untuk membantu guru dalam menentukan aplikasi pembelajaran.

### **Keterikatan siswa dalam lingkungan belajar virtual**

Beberapa definisi keterikatan pada umumnya dilihat dari lingkungan belajar non virtual. Keterikatan dalam pembelajaran menekankan aktivitas dan kondisi yang berhubungan dengan pembelajaran berkualitas tinggi (Baron, & Corbin, 2012). Oleh sebab itu, beberapa peneliti mengkaitkan pengertian keterikatan dengan partisipasi siswa baik di dalam maupun di luar kelas, yang mengarah pada berbagai hasil yang dapat diukur.

### **Motivasi intrinsik dan pilihan untuk lebih produktif**

Salah satu hasil terukur yang dapat diidentifikasi adalah skor tes pada penilaian formatif. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi internal (misalnya kesenangan dan tantangan) mungkin dapat memotivasi mahasiswa untuk melakukan persiapan lebih baik dalam menghadapi tes (Braun & Sellers, 2012).

Lebih lanjut, pengintegrasian aplikasi yang digunakan dalam proses penilaian juga memberikan dampak terhadap ketekunan dan kegigihan mahasiswa dalam mempersiapkan diri (Israel-Fishelson & Hershkovitz, 2020). Beberapa uraian di atas memunculkan dugaan ( $H_0$ ) bahwa terdapat korelasi positif dan signifikan antara kesenangan, tantangan, ketekunan dan kegigihan terhadap pilihan untuk lebih produktif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan terhadap mahasiswa yang terdaftar di semester 2 program studi manajemen universitas PGRI Semarang kelas akuntansi biaya ( $n = 66$ ). Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui survey menggunakan kuesioner oleh peneliti yang berperan sebagai pengajar mata kuliah akuntansi biaya.

Penelitian ini menggunakan metode the one-shot case study. Prosedur penelitian mencakup kegiatan (1) ujicoba aplikasi, (2) penyampaian materi secara synchronous menggunakan aplikasi googlemeet, (3) sosialisasi pelaksanaan penilaian serta (4) pelaksanaan penilaian yang dilakukan menggunakan aplikasi Quizizz. Data yang dikumpulkan yaitu (1)

kesenangan, (2) tantangan, (3) ketekunan, (4) kegigihan, serta (5) pilihan untuk lebih produktif. Pengumpulan data 1 dan kedua dilakukan setelah uji coba aplikasi. Sedangkan pengumpulan data ke 3, 4 dan 5 dilakukan setelah pelaksanaan penilaian.

Survey terhadap variabel dilakukan menggunakan beberapa pernyataan yaitu, (1) perasaan saya ketika mengerjakan soal menggunakan Quizizz pada mata kuliah ini (kesenangan) dan (2) mengerjakan soal menggunakan aplikasi Quizizz membuat saya merasa tertantang (tantangan) (3) ketika saya belajar, saya membaca semua materi yang akan diujikan (ketekunan), serta (4) ketika saya gagal dalam menyelesaikan perhitungan pada soal yang ditugaskan, saya akan mencoba mengerjakannya lagi (Kegigihan), serta (2) pada malam sebelum tes dimulai, saya memilih untuk belajar dibanding dengan aktivitas lain (pilihan untuk lebih produktif dalam mempersiapkan penilaian).

Pengukuran terhadap kesenangan, tantangan, dilakukan menggunakan skala interval 5 mulai sangat tinggi sampai sangat rendah. Sedangkan pengukuran terhadap ketekunan, kegigihan dan pilihan untuk lebih produktif dilakukan menggunakan skala interval 5 mulai sangat setuju – tidak setuju. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif dan regresi linier berganda. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif dan regresi linier sederhana.

Pembagian kuesioner dilakukan pada akhir pertemuan ke 4 ketika mahasiswa telah menggunakan Quizizz untuk mengerjakan tes formatif pertama.

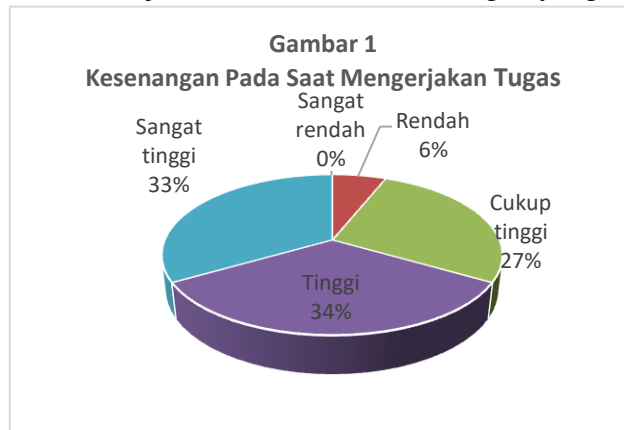
Pertemuan pertama digunakan untuk menyampaikan kontrak kuliah. Sedangkan pertemuan 2 sampai pertemuan 4 digunakan untuk menyampaikan materi dalam bentuk oral presentasi yang dikombinasikan dengan dukungan audio video melalui googlemeet. Materi yang disampaikan meliputi, (1) ruang lingkup akuntansi biaya, (2) harga pokok produk pesanan, (3) harga pokok produk massal yang diproses melalui satu departemen serta (4) harga pokok produk massal yang diproses melalui dua departemen. Dukungan audio video selalu diposting melalui google classroom 12 jam sebelum

interaksi virtual dilakukan. Hal itu dilakukan agar mahasiswa memiliki fleksibilitas dalam mengakses materi tanpa hambatan berupa keterbatasan akses internet.

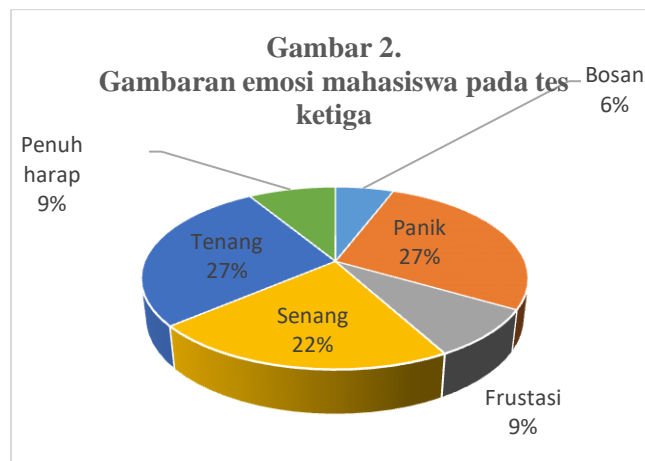
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Gambaran motivasi

Gambar 1 dan 2 menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz dalam kelas akuntansi biaya menghasilkan persepsi positif. Persepsi tersebut tergambar dalam bentuk kesenangan yang tinggi (34%) dan tantangan yang tinggi (48%).



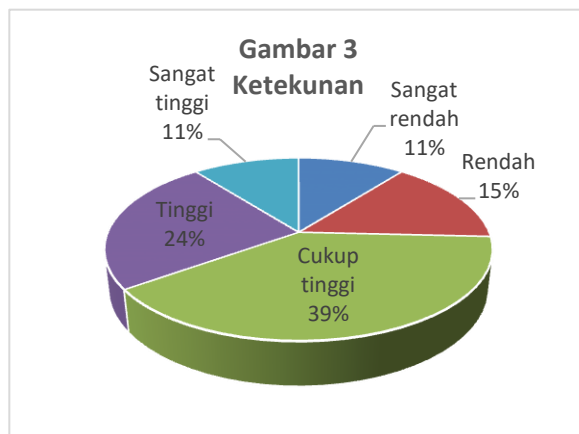
Sumber : Data primer



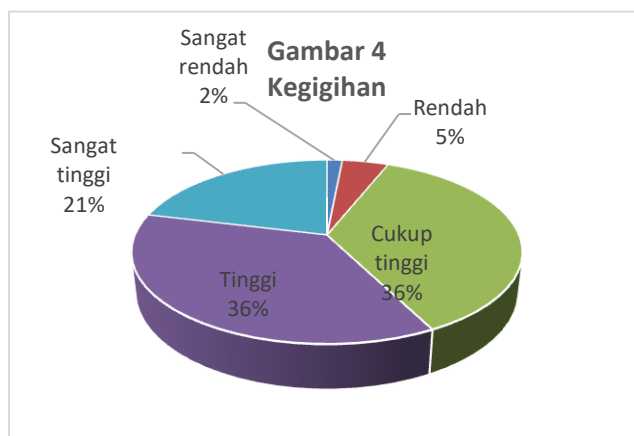
Sumber : Data primer

Gambar 3 dan 4 menunjukkan kondisi yang serupa di mana pengintegrasian Quizizz dalam kelas akuntansi biaya menghasilkan persepsi positif yang ditunjukkan melalui adanya ketekunan yang

cukup tinggi (39%) dan kegigihan yang tinggi (36%). Ketekunan tersebut merupakan respon mahasiswa dalam mempersiapkan diri menghadapi penilaian.



Sumber : Data primer



Sumber : Data primer

### Motivasi Dan Keterikatan

Tabel 1.1 Hubungan antar variabel

	Linearity			
	Produktivitas	Sig	F	Sig
<b>Kesenangan</b>	0,132	0,290		
<b>Tantangan</b>	0,133	0,287		
<b>Ketekunan</b>	0.573	0,000	0,730	0,538

<b>Kegigihan</b>	0.298	0,015	3,020	0,037
------------------	-------	-------	-------	-------

Sumber : Output SPSS

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa kesenangan dan tantangan yang diberikan oleh aplikasi Quizziz tidak berkorelasi secara signifikan terhadap pilihan untuk lebih produktif dalam mempersiapkan penilaian ( $r_{hitung} < 0.23$ ;  $Sig > 0.05$ ). Berbeda dengan hasil tersebut, ketekunan dan kegigihan menunjukkan korelasi yang

lebih baik ( $r_{hitung} > 0.23$ ;  $Sig < 0.05$ ). Namun demikian, hasil uji linieritas hanya menunjukkan bahwa kegigihan berhubungan secara linier dan signifikan terhadap pilihan untuk lebih produktif dalam mempersiapkan penilaian ( $F_{hitung} < 7.7$ ;  $Sig < 0.05$ ).

Tabel 1.2 Hasil analisis regresi linier

	<b>Unstanda rdized Coefficie nts (B)</b>	<b>Const anta</b>	<b>R Squ are</b>	<b>F</b>	<b>Sig.</b>
<b>Kegigihan</b>	0.3	2,205	0,08 9	6,21 7	.01 5

Melalui persamaan regresi sederhana  $y = a + bx_1$  atau  $y = 2.205 + 0.3x_1$  (table 1.2) dapat diketahui bahwa peningkatan kegigihan sebesar satu hanya mampu memberikan peningkatan secara signifikan ( $F_{hitung} < 7.7$ ;  $Sig < 0.05$ ) sebesar 0.3 terhadap pilihan untuk untuk lebih produktif dalam mempersiapkan penilaian. Hasil perhitungan R square juga menunjukkan bahwa model yang digunakan hanya mampu memberikan penjelasan sebesar 8% atas pilihan untuk untuk lebih produktif dalam mempersiapkan penilaian.

Hasil penelitian pertama digambarkan pada gambar 1 dan 2 menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizziz dalam pembelajaran akuntansi biaya dapat menumbuhkan motivasi internal melalui kesenangan dan tantangan pada saat menggunakan aplikasi. Hasil penelitian ini

konsisten dengan temuan sebelumnya di mana (Chaiyo & Nokham, 2017; Göksün & Gürsoy, 2019; Zhao, 2019) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizziz memiliki reliabilitas yang baik. Oleh sebab itu, guru digunakan bukan hanya sebagai alat penilaian tes formatif namun juga digunakan untuk mengembangkan strategi yang tepat guna meningkatkan motivasi mahasiswa.

Pengamatan yang dapat dilakukan atas aktivitas fisik maupun kognitif mahasiswa dilingkungan belajar virtual sangat terbatas. Pemanfaatan aplikasi virtual meeting (misalnya googlemeet) untuk menyampaikan materi secara synchronous pada umumnya mengharuskan mahasiswa mematikan mikrofon untuk membatasi kebisingan (Plantin, Lagoze, Edwards & Sandvig, 2018). Kondisi tersebut tentu

meningkatkan peluang terjadinya aktivitas fisik maupun psikis yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Oleh sebab itu, pada tahap ini keterikatan mahasiswa dalam pembelajaran belum terbentuk. Hasil penelitian kedua menunjukkan bahwa ketekunan, kegigihan serta pilihan untuk lebih produktif tampak pada saat mahasiswa mempersiapkan penilaian. Kondisi ini memunculkan dugaan bahwa keterikatan mahasiswa dalam pembelajaran dalam jaringan (daring) tidak terbektuk pada proses interaksi namun demikian, keterikatan tersebut terbentuk pada saat mahasiswa mempersiapkan diri dalam proses penilaian. Oleh sebab itu, pemberian tugas secara berkala serta umpan balik dapat meningkatkan keterikatan mahasiswa dalam pembelajaran meskipun tidak terjadi pada proses interaksi.

Hasil penelitian ke tiga menunjukkan bahwa kegigihan berhubungan secara linier dan signifikan terhadap pilihan untuk lebih produktif dalam mempersiapkan penilaian. Namun demikian, kegigihan ternyata tidak cukup baik digunakan untuk memprediksi dan menjelaskan pilihan untuk lebih produktif dalam mempersiapkan penilaian. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa pilihan untuk lebih produktif dalam mempersiapkan penilaian merupakan perilaku yang kompleks. Oleh sebab itu, untuk dapat menumbuhkan produktivitas mahasiswa dalam pembelajaran dibutuhkan strategi yang kompleks dan pemberian tugas secara berkala mungkin tidak cukup menumbuhkan variable tersebut.

Keterbatasan hasil analisis pertama adalah penggunaan metode *the one-shot case study* dengan keterbatasan pengembangan indicator pada instrument yang digunakan. Kondisi tersebut memberikan dampak adanya bias dalam penelitian. Penelitian selanjutnya mungkin dapat melakukan pengembangan melalui berbagai indicator lain yang relevan dijadikan konstruktor variable. Pengembangan strategi guna menumbuhkan sikap memilih untuk lebih produktif juga tidak dijelaskan dalam penelitian ini sehingga penelitian lebih lanjut dapat mendiskusikan strategi tersebut.

## **KESIMPULAN**

Pengintegrasian Quizizz pada pembelajaran daring dapat menumbuhkan motivasi internal mahasiswa melalui ketekunan dan kegigihan mahasiswa. Oleh sebab itu, Quizizz dapat digunakan sebagai salah satu aplikasi penilaian dalam pembelajaran daring. Berbeda dengan kesenangan, tantangan, ketekunan dan kegigihan berkorelasi positif dengan pilihan untuk lebih produktif. Namun demikian, keduanya tidak dapat digunakan untuk mengkonstruksikan variable tersebut. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa pilihan untuk lebih produktif merupakan perilaku yang kompleks. Oleh sebab itu, dibutuhkan berbagai usulan varibel lain untuk penelitian lebih lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aguillon, S. M., Siegmund, G. F., Petipas, R. H., Drake, A. G., Cotner, S., &

- Ballen, C. J. (2020). Gender differences in student participation in an active-learning classroom. *CBE—Life Sciences Education*, 19(2), ar12.
- Baron, P., & Corbin, L. (2012). Student engagement: Rhetoric and reality. *Higher Education Research & Development*, 31(6), 759-772.
- Braun, K. W., & Sellers, R. D. (2012). Using a “daily motivational quiz” to increase student preparation, attendance, and participation. *Issues in Accounting Education*, 27(1), 267-279.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In 2017 International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT) (pp. 178-182). IEEE.
- Chandramohan, J., Nagarajan, R., Dineshkumar, T., Kannan, G., & Prakash, R. (2017). Attendance monitoring system of students based on biometric and gps tracking system. *International Journal of Advanced engineering, Management and Science*, 3(3), 239799.
- Ferriz-Valero, A., Østerlie, O., García Martínez, S., & García-Jaén, M. (2020). Gamification in physical education: Evaluation of impact on motivation and academic performance within higher education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 4465.
- Gamification and the impact of extrinsic motivation on needs satisfaction: Making work fun?. *Journal of Business Research*, 106, 323-330.
- Gilboy, M. B., Heinerichs, S., & Pazzaglia, G. (2015). Enhancing student engagement using the flipped classroom. *Journal of nutrition education and behavior*, 47(1), 109-114.
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15-29.
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15-29.
- Israel-Fishelson, R., & Hershkovitz, A. (2020). Persistence in a game-based learning environment: The case of elementary school students learning computational thinking. *Journal of Educational Computing Research*, 58(5), 891-918.
- LaCosse, J., Tuscherer, T., Kunstman, J. W., Plant, E. A., Trawalter, S., & Major, B. (2015). Suspicion of White people's motives relates to relative accuracy in detecting external motivation to respond without prejudice. *Journal of Experimental Social Psychology*, 61, 1-4.



- Plantin, J. C., Lagoze, C., Edwards, P. N., & Sandvig, C. (2018). Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media & Society*, 20(1), 293-310
- Sereno, K., Walter, N., & Brooks, J. J. (2020). Rethinking student participation in the college classroom: Can commitment and self-affirmation enhance oral participation? *Journal of Applied Social Psychology*, 50(6), 351-362.
- Steinbrenner, J. R. D., & Watson, L. R. (2015). Student engagement in the classroom: The impact of classroom, teacher, and student factors. *Journal of Autism and developmental Disorders*, 45(8), 2392-2410.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.