

PENGEMBANGAN ASESMEN PENGETAHUAN JOB INFORMATION (APJI) LULUSAN SMK JURUSAN AKUNTANSI BERBASIS GAMIFIKASI

Aniyatussaidah, Dede Rahmat Hidayat

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: aniyatussaidah_1108820008@mhs.unj.ac.id, dederhidayat@unj.ac.id

Abstrak

Pemilihan Karier yang keliru dapat dipengaruhi karena kurangnya pengetahuan anak tentang informasi pekerjaan. Lulusan SMK sebagai penyumbang pengangguran tertinggi sehingga menimbulkan banyak pandangan negatif terhadap sistem pembelajaran di SMK. Akuntansi adalah salah satu jurusan yang banyak diminati dikalangan siswa SMK. Tidak sedikit siswa jurusan SMK Akuntansi yang belum memiliki pengetahuan mengenai informasi pekerjaan yang sesuai dengan jurusannya. Isu yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah isu keterbatasan alat ukur pengetahuan tentang *Job Information* lulusan SMK Akuntansi berbasis gamifikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan rancangan pembuatan Instrumen Asesmen Pengetahuan Job Information (APJI) berbasis gamifikasi menggunakan website Quizziz. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur yaitu dengan mengumpulkan bahan bacaan dari berbagai artikel ilmiah lalu membandingkan teori serta hasil penelitian, yang selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Hasil studi literatur didapatkan mengenai informasi pekerjaan perlu dimiliki individu khususnya dalam hal ini lulusan SMK Akuntansi, selain itu belum adanya alat ukur untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai informasi pekerjaan, sehingga tidak bisa dipastikan apakah siswa sudah memiliki pengetahuan tersebut atau belum, oleh karena itu berdasarkan temuan yang diperoleh, penulis juga memaparkan mengenai rancangan pembuatan instrument APJI berdasarkan teori *Job Information* dari Mullins.

Kata Kunci: Job Information, Lulusan SMK Akuntansi, Asesmen berbasis gamifikasi

Abstract

The wrong career choice can be influenced by the child's lack of knowledge about job information. Vocational High School graduates are the highest contributor to unemployment, giving rise to a lot of negative views on the learning system in Vocational Schools. Accounting is one of the majors that are in great demand among vocational students. Not a few students majoring in Accounting Vocational Schools who do not have knowledge of job information in accordance with their majors. The issue that will be discussed in this research is the issue of limited knowledge measuring tools about Job Information for graduates of SMK Accounting based on gamification. The purpose of this study was to describe the design of the gamification-based Job Information Knowledge Assessment Instrument (APJI) using the Quizziz website. The research method that will be used in this study is a literature study, namely by collecting reading material from

various scientific articles and then comparing theories and research results, which are then analyzed descriptively. The results of the literature study were obtained regarding job information that needs to be owned by individuals, especially in this case graduates of Accounting Vocational Schools, besides that there is no measuring instrument to measure students' knowledge of job information, so it cannot be ascertained whether students already have this knowledge or not, therefore based on the findings obtained, the author also describes the design of making the APJI instrument based on the Job Information theory from Mullins.

Keywords: *Job Information, Accounting Vocational High School graduate, Gamification-based assessmen*

Pendahuluan

Masa remaja merupakan masa kritis untuk membuat suatu keputusan, dalam hal ini yaitu menentukan pilihan karier. Pemilihan Karier yang keliru dapat dipengaruhi karena kurangnya pengetahuan anak tentang informasi pekerjaan, seperti pilihan-pilihan pekerjaan yang sesuai dengan jurusannya (Hidayat, Wening, & Alfian, 2019). Dalam perkembangan karier menurut Super, usia remaja masuk pada tahap eksplorasi, fase yang penting dalam proses kematangan karier itu sendiri. Fase ini berkembang antara umur 15-24 Tahun, di mana remaja sudah dapat memberikan alternatif pekerjaan, tetapi belum mampu mengambil sebuah keputusan yang mengikat. Dimulai dengan individu menyadari bahwa pekerjaan merupakan suatu aspek dari kehidupan manusia (Hidayat, Wening, & Alfian, 2019).

Pada awal masa ini atau masa fantasi, individu menyatakan pilihan pekerjaan seringkali tidak realistis dan sering erat kaitannya dengan kehidupan permainannya (Hidayat, Wening, & Alfian, 2019). Pada fase ini, remaja diperkenalkan pilihan-pilihan pekerjaan yang sesuai dengan jurusannya oleh orangtua ataupun gurunya. Bukan hanya diperkenalkan, tapi secara mandiri remaja juga dituntut untuk memperoleh informasi mengenai diri dan pekerjaan, sehingga remaja mampu membuat suatu pilihan yang akan membangun karier mereka, dan meningkatkan kemampuan kognitif (khususnya dalam kemampuan mengambil keputusan) (Hidayat, Wening, & Alfian, 2019). Piaget juga mengatakan bahwa pada usia remaja, perkembangan kognitif semakin berkembang, dari proses kognitif konkret ke kognitif abstrak, dan dari pemikiran subjektif menjadi pemikiran objektif (Hidayat, Wening, & Alfian, 2019). Pada tahap ini Kebutuhan, minat, kapasitas, nilai, dan peluang semua dipertimbangkan. Pilihan pendidikan dibuat dan dicoba dalam fantasi, diskusi, kursus, pekerjaan, dll. Oleh karena itu salah satu kebutuhan siswa pada masa ini adalah informasi mengenai pilihan-pilihan pekerjaan yang sesuai dengan jurusannya, agar sebelum lulus SMK, ia sudah memiliki keputusan pekerjaan yang akan dipilih (Super & Jordan, 1973).

Faktor sulitnya memilih karier diantaranya yaitu: Kurangnya kesiapan, kurangnya informasi, dan informasi yang tidak konsisten yang mendasari keputusan karier. Hasil penelitian Hidayat, Wening, & Alfian (2019) menunjukkan 1) Tingkat kesulitan pengambilan keputusan karier cenderung sedang (50% = 376 orang), 2)

Gambaran umum tingkat kesulitan pengambilan keputusan karier pada kategori kurangnya kesiapan yaitu, cenderung sedang (58% = 428), 3) Gambaran umum tingkat kesulitan pengambilan keputusan karier pada kategori kurangnya informasi, cenderung tinggi (36% = 273), 4) Gambaran umum tingkat kesulitan pengambilan keputusan karier pada kategori informasi yang tidak konsisten cenderung tinggi (45% = 338). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa factor yang memiliki kecenderungan tertinggi dalam penyebab kesulitan mengambil keputusan karir adalah kurangnya informasi yang tidak konsisten.

Hal ini berkaitan dengan temuan Ayu (2021) yang menunjukkan bahwa pengangguran di tingkat pendidikan SMK tergolong tinggi dibandingkan jenjang pendidikan lainnya, salah satu penyebabnya adalah kesulitan dalam memperoleh informasi pekerjaan.

Kemampuan siswa dalam memperoleh informasi pekerjaan ini, sangat mempengaruhi pengambilan keputusan karir (Pesch, Larson, & Seipei, 2017) (Crites, 1976) (Harren, 1979) (Gati, 1986) (Super, 1983) dan meningkatkan kepercayaan diri siswa ketika ingin menentukan pilihan pekerjaan yang diminati (Stoilkovska & Serafimovic, 2017). Informasi pekerjaan ini mencakup Informasi mengenai Job Description dan Job Specification (Mullins, 1985). Job Description memaparkan tentang keseluruhan persyaratan kerja: pekerjaan yang tersedia, tujuan adanya pekerjaan tersebut, apa saja yang diperlukan dalam pekerjaan tersebut, dan apa saja tugas serta tanggung jawab yang perlu dipenuhi dalam pekerjaan tersebut. Secara rinci job description mengacu pada 1) Job title, 2) Departemen/Section and location, 3) Wage/Salary Range, 4) Duties and Responsibilities, 5) Specification Limitation on authority, 6) Responsible to, 7) Responsible for, 8) Specific Fuctional Contact, 9) Signature of head of department/section, dan 10) Rate Job Description

Adapun Job Spesification adalah pelengkap dari job description, yaitu memaparkan tentang person yang ideal melakukan pekerjaan itu. Spesifikasi pekerjaan merinci atribut dan kualitas pribadi yang terkait dengan keberhasilan kinerja pekerjaan, seperti pengalaman kerja, Pendidikan, keterampilan teknis, penampilan, persyaratan Kesehatan yang dibutuhkan, kebutuhan untuk mobilisasi yang dimiliki, jenis kelamin dan usia yang dibutuhkan. Job Description dan Job Specification adalah informasi pekerjaan yang perlu diketahui oleh siswa, sehingga semakin jelas pengetahuan siswa mengenai pekerjaan yang dapat dipilihnya.

Sekolah Menengah kejuruan (SMK) dimaksudkan untuk mempersiapkan siswanya agar bekerja dan berwiraswasta setelah lulus sekolah, walaupun tetap memberi kesempatan melanjutkan ke perguruan tinggi. SMK memainkan peranan strategis bagi penyediaan tenaga kerja trampil secara nasional (Ismail & Siswanto, 2018). Hal tersebut sejalan dengan tujuan SMK dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Lebih spesifik dalam PP No. 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan di Pasal 1 Ayat 15, dijelaskan bahwa Pendidikan kejuruan

adalah salah satu bentuk Pendidikan formal yang menyelenggarakan Pendidikan kejuruan.

Tujuan tersebut dapat terealisasi, salah satunya dengan adanya bimbingan karir. Pelaksanaan bimbingan karir bertujuan untuk mengoptimalkan kematangan karir peserta didik (Chandra , Gunawan, & Hidayat, 2020). Salah satu indikator kematangan karir peserta didik SMK yaitu memiliki Pengetahuan (informasi) tentang dunia kerja (world of work information) (Chandra , Gunawan, & Hidayat, 2020). Jurusan akuntansi di SMK merupakan salah satu jurusan yang memiliki respon positif dan banyak peminatnya, sehingga jumlah siswa jurusan akuntansi di SMK sangat signifikan. Gambaran mengenai peluang pekerjaan lulusan SMK akuntansi, masih terbatas sumbernya dalam artikel ilmiah. Oleh karena itu, penulis mencoba memaparkan gambaran pekerjaan lulusan SMK Akuntansi, berdasarkan penjelasan gambaran peluang pekerjaan yang tersedia di Bursa kerja sekolah (BKK-SMK). Masa Revolusi Industri ini merupakan perubahan besar karena adanya kemajuan teknologi yang berdampak baik pada perkembangan ekonomi digital supaya lebih efektif dan efisien. Akuntan adalah salah satu profesi yang terlibat langsung didalamnya yang berpengaruh terhadap profesinya tentang bagaimana akuntan harus beradaptasi dengan meningkatkan keahlian (mastering skills), wawasan dan terbuka terhadap perubahan serta mempertahankan nilai dan etika yang baik untuk berkontribusi dalam menghadapi revolusi industri 4.0 yang sudah terjadi sekarang ini (Sugeng, Afandi, Dian, Fitriyah, & Neneng, 2020).

Akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pengukuran, dan panyajian laporan keuangan pada perusahaan/Lembaga/organisasi tertentu. Profesi akuntansi memiliki tujuan untuk memudahkan sebuah perusahaan ataupun organisasi dalam mencatat, mengaudit, dan melakukan segala hal yang berhubungan dengan uang. Seseorang yang lulus dari lulusan SMK akuntansi diharapkan mampu melakukan proses tersebut. Secara rincinya, terdapat beberapa kompetensi yang perlu dimiliki oleh lulusan SMK Akuntansi diantaranya yaitu (Fadhlan, 2019): 1) pengelolaan transaksi dalam bentuk laporan keuangan, 2) memahami sistematis pencatatan dalam bentuk jurnal maupun buku besar, 3) menyusun Laporan Keuangan Bank (Konvensional/syariah), 4) Membuat pelaporan pengisian Pajak, dan 5) Analisis Keuangan atau konsultan pajak di Institusi Pemerintah maupun swasta.

Peluang pekerjaan lulusan SMK Akuntansi, dapat diketahui dari bursa kerja di sekolah (BKK-SMK- Bursa Kerja Khusus-SMK). BKK SMK merupakan salah satu komponen penting dalam mengukur keberhasilan pendidikan di SMK, karena BKK menjadi lembaga yang berperan mengoptimalkan penyaluran lulusan SMK dan sumber informasi untuk pencari kerja (Ayu, 2021). Dinata (2020) juga mengatakan bahwa BKK sebagai lembaga yang ditugaskan mampu menyalurkan tenaga kerja dan juga memberikan bimbingan karir sehingga lulusan SMK pun merasa yakin dengan kemampuannya dan siap berkarier di dunia industri dengan modal keterampilan yang didapat selama menempuh di pendidikan kejuruan.

Namun, SMK sebagai penyumbang pengangguran tertinggi sehingga menimbulkan banyak pandangan negatif terhadap sistem pembelajaran di

SMK, kemampuan lulusan SMK, pengelolaan SMK dan kebijakan pengembangan SMK. Oleh karena itu, pelaksanaan bimbingan karir peserta didik SMK diharapkan mampu membantu peserta didik dalam melihat peluang kerja sesuai dengan informasi pekerjaan yang diperlukan (Ismail & Siswanto, 2018). Pengetahuan mengenai informasi pekerjaan perlu dimiliki oleh peserta didik, supaya peserta didik dapat mengambil keputusan: pekerjaan apa yang akan ia tekuni setelah lulus SMK, bagaimana gambaran deskripsi pekerjaan dan spesifikasi pekerjaan yang akan dipilih. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Satria, Fatmawati, Marismiyati, & Firmansyah (2021) di SMKN 1 Subang, bahwa informasi mengenai Bidang Akuntansi dan Profesi Akuntan perlu diketahui oleh siswa-siswi jurusan Akuntansi SMK.

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi siswa siswi SMKN 1 Subang. Materi yang diberikan dapat menambah pemahaman dan wawasan mereka dibidang akuntansi dan profesi akuntan. banyak bidang akuntansi dan profesi akuntan yang belum mereka ketahui, materi yang diberikan dalam sosialisasi ini dapat menginspirasi dan menambah wawasan pengetahuan mereka. Sayangnya, belum ada alat ukur mengenai pengetahuan informasi pekerjaan lulusan SMK Akuntansi, sehingga tidak bisa mengukur apakah siswa lulusan SMK Akuntansi telah memiliki pengetahuan mengenai informasi pekerjaan yang sesuai dengan jurusannya atau tidak. Seperti yang dipaparkan oleh (Pesch, Larson, & Seipei, Career Certainty and Major Satisfaction: The Roles of Information-Seeking and Occupational Knowledge, 2017) Kajian mengenai informasi pekerjaan masih jarang diteliti dan terbatas kajiannya. Oleh karena itu penulis terdorong untuk membuat instrument pengetahuan informasi pekerjaan khusus lulusan SMK Akuntansi, yang mengacu pada teori job information (Job Description dan Job Specification) dari Mullin (1983).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka yaitu dengan mengumpulkan bahan bacaan, mencatat, dan mengolah hasil bacaan (Melfianora, 2017). Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dapat diperoleh dari sumber pustaka atau dokumen. Menurut Zed (2014) pada riset pustaka (library research), penelusuran pustaka tidak hanya untuk langkah awal menyiapkan kerangka penelitian (research design) akan tetapi sekaligus memanfaatkan sumber-sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian. Sumber data yang digunakan berasal dari data sekunder, dimana data sekunder tersebut dikumpulkan melalui karya tulis baik yang sudah maupun belum dipublikasikan (Embun, 2012), buku teks, jurnal ilmiah, periodical, website, dan sumber-sumber lain yang relevan dengan masalah penelitian. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil studi literatur yang diperoleh yaitu mengenai 1) *Job Information*, 2) Asesmen Berbasis Gamifikasi, 3) Quizziz, dan 4) Prosedur Pengembangan Instrumen APJI. Berikut penjelasannya:

1) *Job Information*

Kemampuan siswa dalam memperoleh informasi pekerjaan ini, sangat mempengaruhi pengambilan keputusan karir (Pesch, Larson, & Seipei, 2017) (Crites, 1976) (Harren, 1979) (Gati, 1986) (Super, 1983) dan meningkatkan kepercayaan diri siswa ketika ingin menentukan pilihan pekerjaan yang diminati (Stoilkovska & Serafimovic, 2017). Informasi pekerjaan ini mencakup Informasi mengenai Job Description dan Job Specification (Mullins, 1985). Job Description memaparkan tentang keseluruhan persyaratan kerja: pekerjaan yang tersedia, tujuan adanya pekerjaan tersebut, apa saja yang diperlukan dalam pekerjaan tersebut, dan apa saja tugas serta tanggung jawab yang perlu dipenuhi dalam pekerjaan tersebut. Secara rinci *job description* mengacu pada 1) *Job title*, 2) *Departemen/Section and location*, 3) *Wage/Salary Range*, 4) *Duties and Responsibilities*, 5) *Specification Limitation on authority*, 6) *Responsible to*, 7) *Responsible for*, 8) *Specific Fuctional Contact*, 9) *Signature of head of department/section*, dan 10) *Rate Job Description*

Adapun *Job Spesification* adalah pelengkap dari job description, yaitu memaparkan tentang person yang ideal melakukan pekerjaan itu. Spesifikasi pekerjaan merinci atribut dan kualitas pribadi yang terkait dengan keberhasilan kinerja pekerjaan, seperti pengalaman kerja, Pendidikan, keterampilan teknis, penampilan, persyaratan Kesehatan yang dibutuhkan, kebutuhan untuk mobilisasi yang dimiliki, jenis kelamin dan usia yang dibutuhkan. Job Description dan Job Specification adalah informasi pekerjaan yang perlu diketahui oleh siswa, sehingga semakin jelas pengetahuan siswa mengenai pekerjaan yang dapat dipilihnya.

2) **Asesmen Berbasis Gamifikasi**

Asesmen adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi hasil kegiatan yang diperoleh dari berbagai jenis tagihan dan mengolah informasi tersebut untuk menilai hasil kegiatan dan perkembangannya. Pengumpulan informasi tersebut menggunakan tes, yang berarti adanya seperangkat pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi, dimana setiap butir pertanyaan tersebut memiliki jawaban.

Pitoyo, Sumardi, & Asib (2020) menyatakan Semakin berkembangnya masa, asesmen dan teknologi merupakan dua komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Asesmen adalah inti pendidikan, yang memberikan banyak informasi kepada guru dari siswa mereka dan teknologi membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Guru dapat memanfaatkan integrasi teknologi dan penilaian untuk mendapatkan informasi yang benar-benar detail tentang tes siswa untuk menciptakan proses pengajaran yang baik. Olehkarenanya dibutuhkan asesmen yang berbasis gamifikasi dalam dunia Pendidikan. Gamifikasi dalam asesmen, yaitu membuat metode pengembangan produk instrument asesmen memiliki unsur-unsur permainan, yaitu memiliki desain yang mengaitkan elemen game, mekanik game, dan dinamika game menjadi satu konstituen. Ketiganya adalah inti dari penilaian berbasis gamifikasi yang sesuai kriteria. Salah satu contoh desain gamifikasi untuk penilaian dikembangkan oleh Werbach dan Hunter dalam

Pitoyo, Sumardi, & Asib (2020). Mereka menjelaskan untuk merancang penilaian berbasis gamifikasi terdapat tiga langkah. Proses pertama adalah memilih dinamika pengujian dan proses kedua adalah memilih mekanika yang sesuai. Perlu memperhitungkan bahwa dinamika dan mekanika pengujian harus cocok. Yang terakhir adalah memilih komponen yang sesuai dengan mekanik.

Ketika tes berbasis gamifikasi dibuat dan dipersiapkan oleh guru sesuai dengan kriteria keberhasilannya, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran, kurikulum, dan prinsip pembelajaran maka akan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi pelajar dengan mempraktikkan aktivitas permainan dalam konteks Pendidikan (Pitoyo, Sumardi, & Asib, 2020). Salah satu website penyedia fasilitas penilaian berbasis gamifikasi adalah Quizziz (Haryati, Albeta, Futra, & Siregar, 2021) (Pitoyo, Sumardi, & Asib, 2020) (Irwansyah & Izzati, 2021) (Vitarani, Pujiastuti, & Anang, 2021) (Permana & Irma, 2019) (Junior, 2020) (Zhao, 2019) (Shari & Martozet, 2021) (Hikmah, Putri, K, & Jauhariyah, 2021) (Amanina & Az-Zafi, 2021) (Yahya, Maftuhati, Mustofa, & Arifa, 2021). Penerapan Quizziz sebagai media pengajaran dan penilaian telah banyak dielaborasi dalam beberapa penelitian (Darmawan, Daeni, & P, 2020) (Irwansyah & Izzati, 2021). Quizziz dapat dijadikan alat asesmen tes bentuk pilihan ganda, aplikasi ini sangat berguna diaplikasikan dalam konteks Pendidikan (Junior, 2020). Berikut penjelasan mengenai Quizziz:

3) Quizziz

Pada bahasan Quizziz ini, akan dibahas mengenai a) Pengertian Quizziz, b) Fitur, dan c) Kelemahan dan Kelebihan. Berikut penjelasannya:

a. Pengertian Quizziz

Thariq menyatakan bahwa Quizziz adalah salah satu alat asesmen online sederhana untuk digunakan oleh siswa (<http://quizizz.com>). Mereka dapat mendaftar dengan menggunakan akun google mereka atau mereka bisa mendapatkan akses ke permainan hanya dengan memasukkan kode permainan. Untuk guru, mereka dapat membuat kuis tak terbatas setelah mendaftar. Quizziz merupakan media e-learning yang menyenangkan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa melalui pembelajaran berbasis game dalam aplikasi (Dhamayanti, 2021). Quizziz merupakan aplikasi edukasi berbasis game yang didesain semenarik mungkin, yang berguna untuk membantu dosen mengevaluasi kegiatan setelah kuliah (Vitarani, Pujiastuti, & Anang, 2021).

Quizziz adalah alat penilaian online sebagai aktivitas kelas multipemain yang menyenangkan yang memungkinkan semua siswa untuk berlatih bersama dengan komputer atau Smartphone mereka (Irwansyah & Izzati, 2021). Quizziz merupakan software online yang dapat digunakan sebagai media evaluasi (Munawaroh, 2021). Quizziz adalah software asesmen online (Darmawan, Daeni, & P, 2020). Quizziz adalah aplikasi asesmen online yang sangat berguna untuk siswa, guru, ataupun dosen, karena dapat memberikan laporan hasil tes dengan cepat beserta analisisnya dan peningkatan siswa motivasi dan minat (Agustia, Aprilia, Sari, Hikmah, & Risnita, 2021). Berdasarkan pemaparan di

atas, dapat diketahui bahwa Quizziz adalah software instrument asesmen online yang mudah digunakan oleh pendidik atau peserta didik, menyenangkan, dan dapat membantu pendidik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Melihat tinjauan sejarah Quizizz, pada tahun 2015 Ankit dan Deepak membangun Quizizz pada tahun 2015 sambil mengajar matematika di sebuah sekolah di kota Bangalore, India. Saat ini sudah ada 10 juta murid yang menggunakan quizziz, dari lebih 100 negara dan mempunyai kantor di Bangalore dan Santa Monica, California. Quizizz sebagai aplikasi yang ramah terhadap penggunaan smartphone, membuat siswa yang dekat dengan penggunaan smartphone tertarik memainkan aplikasi ini. Hal ini meningkatkan minat dan keterlibatan siswa terhadap mata pelajaran yang disajikan dalam quizziz (Junior, 2020). Quizizz semacam bank soal berbasis gamifikasi, yang setiap orang dengan mudah bisa menjadi contributor pembuat soal, dan setiap orang dapat dengan mengakses quizziz untuk menjawab soal-soal tersebut. Namun, soal-soal yang tersedia belum diketahui secara pasti kevalidannya, selain itu berkesinambungan dengan penelitian ini, dalam bank soal di quizziz belum tersedia soal tes yang teruji mengenai gambaran pilihan pekerjaan lulusan SMK akuntansi, oleh karena itu melihat pentingnya alat penilaian untuk mengukur gambaran pengetahuan peserta didik SMK Akuntansi mengenai informasi pilihan pekerjaan yang sesuai dengan jurusannya, maka penulis tertarik untuk mengembangkan instrument asesmen tes gambaran pilihan pekerjaan lulusan SMK Akuntansi berbasis gamifikasi melalui website quizziz.

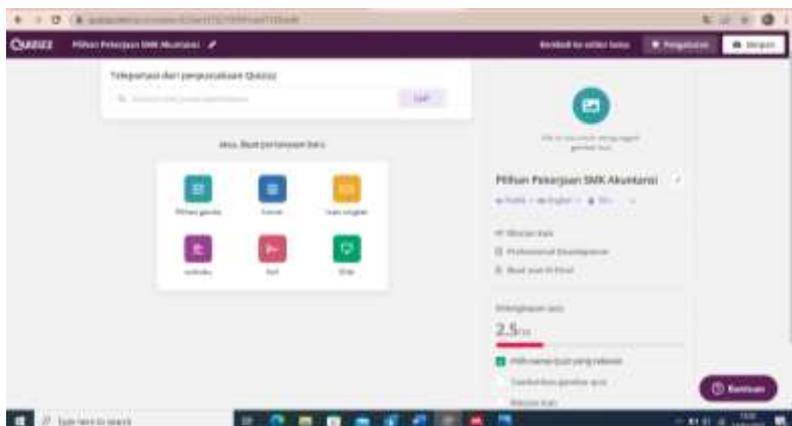


Gambar 1. Icon dan Wordmark Quizizz

b. Fitur

Quizizz menghadirkan aktivitas multipemain ke ruang kelas dan menjadikan latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Menggunakan Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di kelas atau di rumah dengan smartphone atau PC. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran (Irwansyah & Izzati, 2021) (Suharni, Asty, & Amelia, 2021) (Fadhilawati, 2021). Quizizz memiliki tampilan yang menarik (Zuhara, Supardi, & Susilaningsih, 2020) serta membangkitkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar serta dalam mengerjakan tes (Fadhilawati, 2021). Darmawan, Daeni, & P (2020) menyatakan Quizizz ini dapat digunakan dalam mode "Langsung" di dalam ruangan kelas, serta mode

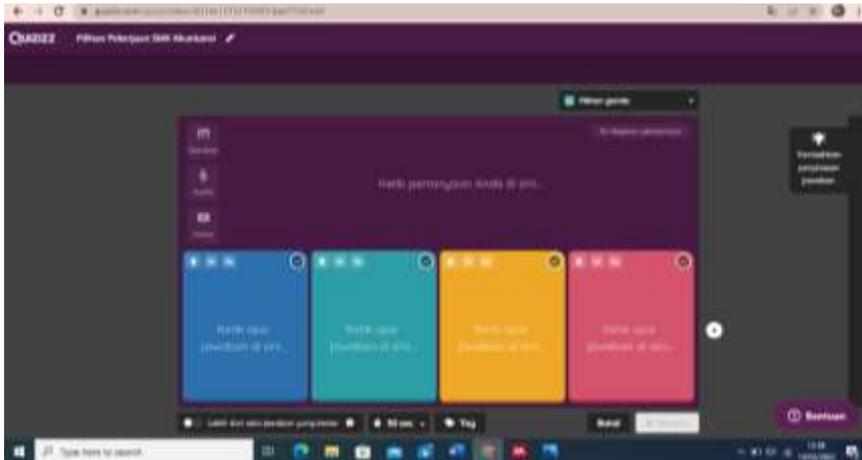
"Pekerjaan Rumah" sebagai tugas kerja rumah siswa. Saat ini di quizizz terdapat lima kategori kuis, yaitu: pilihan ganda, survey, isian singkat, pertanyaan terbuka, pemetaan, dan slide.



Gambar 2. Jenis kuis

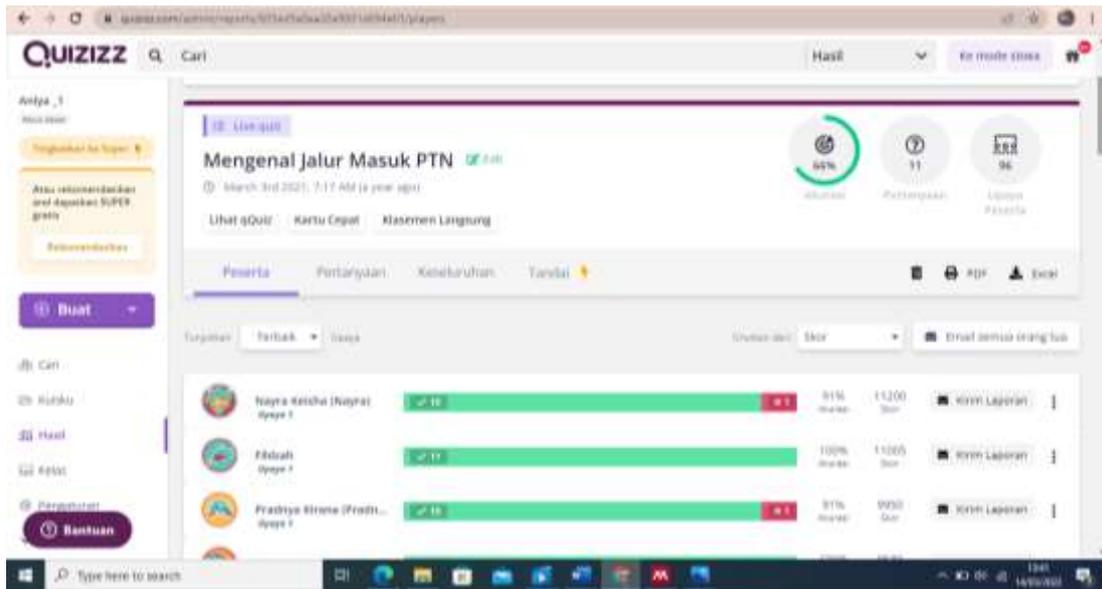
Pada penelitian ini jenis soal yang akan digunakan adalah jenis soal pilihan ganda. Jenis soal pilihan ganda dipilih karena memiliki beberapa kelebihan (Ismail M. I., 2019) yang sesuai dengan penelitian ini yaitu 1) Tes pilihan ganda memiliki karakteristik yang baik untuk suatu alat pengukur hasil belajar siswa, 2) Item Tes Pilihan Ganda yang dikonstruksi dengan intensif dapat mencakup hampir seluruh bahan pelajaran yang diberikan oleh guru di kelas, 3) Item tes pilihan ganda dapat mengukur kemampuan intelektual atau kognitif afektif, dan psikomotorik siswa, 4) Item Tes Pilihan ganda adalah tepat untuk mengukur penguasaan informasi para siswa yang hendak dievaluasi, 5) Dengan menggunakan kunci jawaban yang sudah disiapkan secara terpisah, jawaban siswa dapat dikoreksi dengan lebih mudah, 6) Hasil jawaban siswa yang diperoleh dari tes pilihan ganda dapat dikoreksi Bersama, 7) Item tes pilihan ganda yang sudah dibuat terpisah antara lembar soal dan lembar jawaban dapat dipakai secara berulang-ulang.

Quizizz memiliki fitur menarik yang bisa digunakan guru untuk memfasilitasi proses pembelajaran di kelas, termasuk guru dapat membuat kuis interaktif dengan menambahkan media gambar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Serta membuat suasana kompetisi dalam tes lebih terasa (Panggabean & Harahap, 2020). Selain itu, Quizizz ini juga dilengkapi dengan durasi waktu pengerjaan. Sehingga dalam membuat kuis, guru dapat menggabungkan berbagai jenis pertanyaan dan menentukan jawaban beserta waktu yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan.

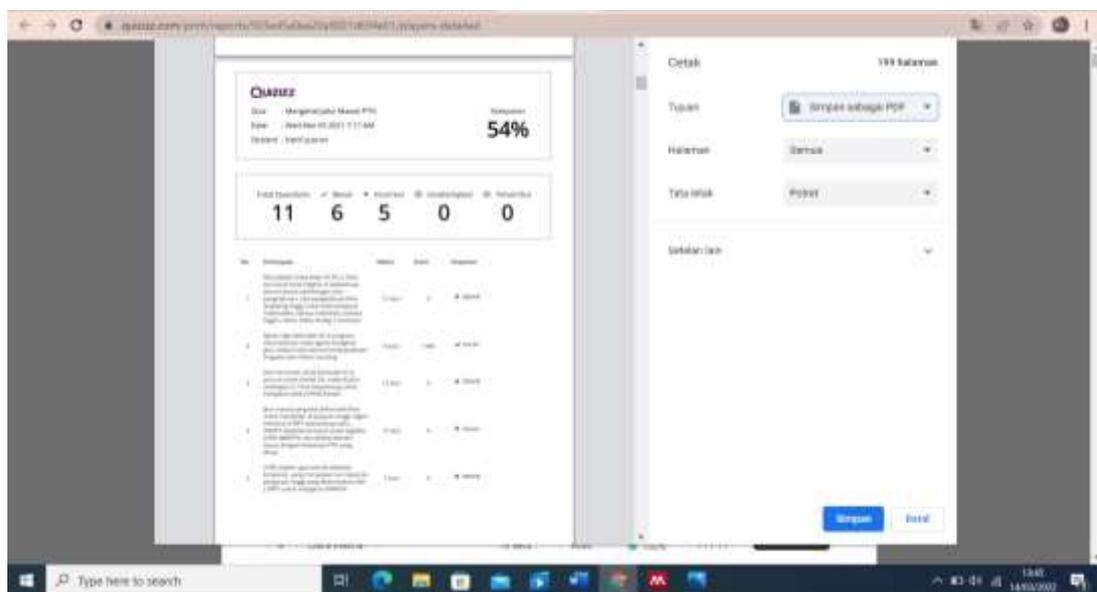


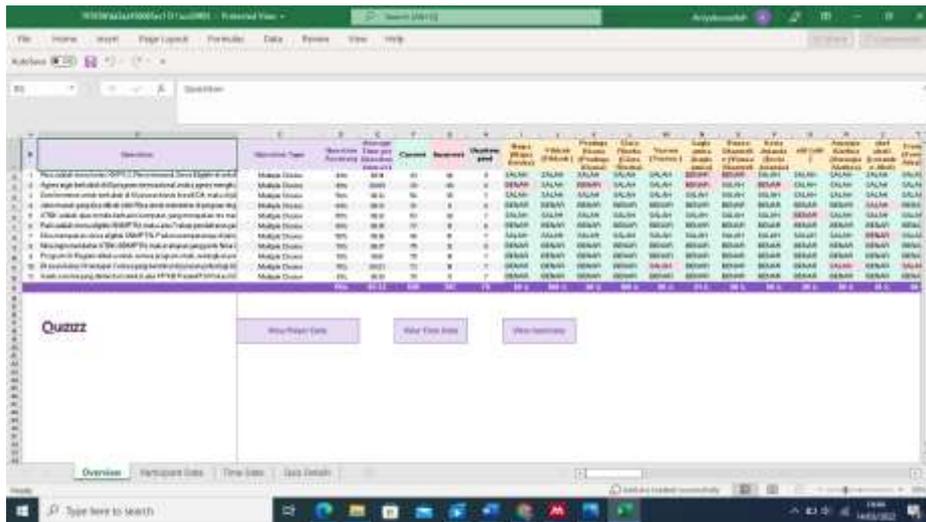
Gambar 3. Tampilan Pembuatan Soal Pilihan Ganda.

Guru dapat menggunakan fitur pertanyaan acak di pengaturan di quizizz, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk curang. Siswa juga dapat mengikuti kuis, baik secara individu maupun kelompok. Lalu, terdapat juga *setting* waktu, sehingga guru dapat mengatur kapan kuis dimulai, dan kapan kuis berakhir. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar (Irwansyah & Izzati, 2021) (Suharni, Asty, & Amelia, 2021). Siswa mengikuti kuis pada waktu yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat (Irwansyah & Izzati, 2021) (Suharni, Asty, & Amelia, 2021). Instruktur dapat memantau proses dan mengunduh laporan saat kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa (Irwansyah & Izzati, 2021) (Fadhilawati, 2021). Laporan hasil kuis yang disajikan yaitu data statistic dan dapat diunduh juga dalam bentuk pdf dan spreadsheet excel (Lusiani, 2020). Dengan demikian Quizizz dapat dimanfaatkan untuk mengukur hasil belajar siswa sehingga dapat membantu pendidik untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik (Lusiani, 2020). Fadhilawati (2021) juga menambahkan dari laporan hasil kuis, guru juga dapat memberikan umpan balik kepada siswa.



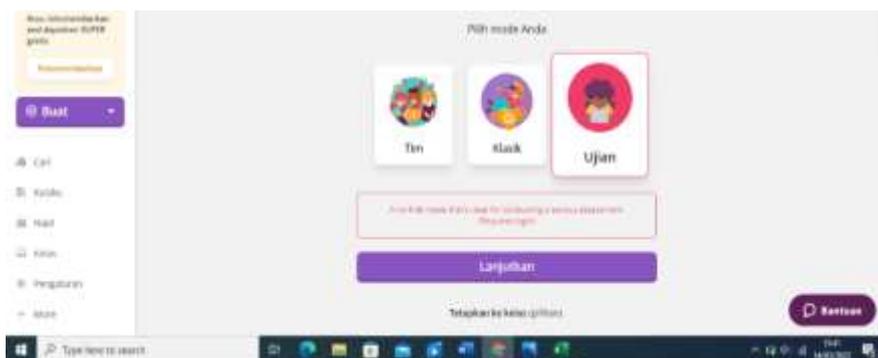
Gambar 4. Hasil Kuis semua peserta
Gambar 5. Hasil unduhan PDF Per Peserta





Gambar 6. Hasil Unduhan Excel - Overview

Berdasarkan hasil rekap laporan tes, dapat diketahui bahwa Software Quizizz dapat menampilkan data cluster skor menjadi 3 bagian yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Siswa dapat mencapai nilai tinggi ketika mereka mendapatkan nilai di atas nilai rata-rata kelas. Siswa mencapai nilai sedang ketika mereka mendapatkan nilai rata-rata kelas dengan tepat. Siswa dapat mencapai nilai rendah ketika mereka mendapatkan nilai di bawah nilai rata-rata kelas (Darmawan, Daeni, & P, 2020). Cahyani (2021) juga menyatakan bahwa mode penyajian kuis terdapat 3 mode, yaitu: dalam tim (team), klasik (classic), dan ujian (test). Tim (team) dapat digunakan oleh guru saat merancang proses pembelajaran yang membutuhkan kolaborasi dua atau lebih banyak siswa dalam satu kelompok, sehingga siswa dapat bersaing dengan kelompok lain di kelas yang sama. Klasik (classic) dimainkan oleh setiap peserta siswa dalam menyelesaikan evaluasi berbasis kuis, dan dapat digunakan oleh guru ketika hendak melakukan evaluasi secara informal atau sambil bermain, karena pada kategori ini terdapat fitur power up sehingga dapat menimbulkan kesan belajar sambil bermain. Ujian (test) digunakan ketika guru ingin melakukan evaluasi formal, karena dalam kategori tidak banyak iklan dan fitur Power up seperti di kategori klasik. Untuk dapat mengikuti evaluasi pada kategori ujian (test), siswa sebelumnya harus membuat akun quizizz terlebih dahulu dengan menggunakan email. Pada penelitian ini, mode yang akan digunakan adalah mode ujian.



Gambar 7. Tampilan Mode Penyajian Quizziz

Quizizz juga bisa diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena quizizz dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, praktek soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lain-lain (Cahyani, 2021). Salah satu syarat untuk membuat quizizz adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. Quizizz dapat digunakan dengan mudah oleh guru dalam proses pembelajaran baik sebagai media tes harian, Ujian Tengah Semester, Ujian Akhir Semester, memberikan tugas pekerjaan rumah, atau hanya untuk hiburan kepada siswa dalam proses belajar. Adapun beberapa perlengkapan yang perlu disiapkan sebelum proses asesmen (live: pengerjaan langsung) adalah (Cahyani, 2021): 1) Pendidik menyiapkan laptop yang digunakan untuk operator dan memonitor proses asesmen menggunakan quizizz, 2) proyektor dan layar overhead, supaya seluruh peserta didik, dapat melihat keberlangsung proses asesmen bersama-sama secara live, 3) Siswa mempersiapkan dan membawa smartphone, laptop atau tablet, 4) Adanya jaringan internet yang memadai, 5) guru dan peserta didik memerlukan akun email/facebook untuk mendaftar akun quizizz di Alamat web resmi Quizizz.

Jika Anda sudah memiliki akun gmail atau facebook, akan memudahkan untuk mendaftar akun quizizz. Jika guru menggunakan metode klasik pada quizizz, maka peserta didik hanya perlu mengakses alamat web resmi quizizz tanpa harus mendaftar untuk memiliki akun quizizz. Untuk mengikuti quizizz, siswa hanya perlu membuka website quizizz.com di bagian join a game, lalu masukan kode permainan atau PIN yang telah diberikan oleh guru beserta identitas masing-masing. Namun, jika guru menggunakan mode ujian (test) pada quizizz, maka siswa harus mendaftar terlebih dahulu menggunakan akun atau akun gmail Facebook.



Gambar 8. Contoh Tampilan Awal Operator Saat Menunggu Siswa Untuk Bergabung Dalam Quizizz

c. Kelebihan Dan Kelemahan Penggunaan Quizizz Sebagai Instrumen Asesmen

(Setiyani, Sumarwati, Astuti, Santi, & Try (2021) menyatakan Quizizz bukan aplikasi game pada umumnya, tetapi hanya menggunakan elemen game untuk membuat sesuatu seperti game, karena ada avatar, tema, meme, dan musik untuk menghibur dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni & Taufiq (2021) penggunaan Quizizz memiliki beberapa kelebihan sebagai alat penilaian yaitu: 1) koreksi lebih cepat untuk soal pilihan ganda, 2) proses pembelajaran dan penilaian online membuat siswa lebih mengenal teknologi, 3) hemat biaya dan tiada tara karena hasilnya langsung tercatat di system, 4) memudahkan guru untuk melaporkan hasil penilaian kepada orang tua siswa karena dapat dikirim melalui email secara langsung, 5) Alat penilaian online Quizizz lebih interaktif karena guru dapat menyisipkan suara dan gambar bergerak ke dalam soal, 6) Model soal yang dapat dibuat dengan aplikasi Quizizz lebih bervariasi sehingga dapat menarik minat siswa untuk melakukan evaluasi, dan 7) dilengkapi dengan back sound membuat siswa lebih rileks dan termotivasi mengerjakan evaluasi. Kemudian menurut Suharni, kelebihan dari penggunaan Quizizz diantaranya yaitu terdapat data dan statistik kinerja siswa yang hasilnya dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran lanjutan. Dengan menggunakan Quizizz memudahkan guru untuk segera mengetahui hasil pekerjaan siswa tanpa perlu menghitung nilai secara manual (Suharni, Asty, & Amelia, 2021). Kemudian terdapat meme yang akan ditunjukkan kepada siswa setiap menjawab pertanyaan. Ada dua jenis meme yang ditunjukkan saat menjawab pertanyaan, diantaranya yaitu meme untuk jawaban salah dan meme untuk jawaban benar. Ketika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, meme tersebut akan berupa kata penghargaan dan kata motivasi jika jawabannya salah (Suharni, Asty, & Amelia, 2021).

Selain itu kelebihan dari penggunaan quizziz sebagai alat penilaian juga ditemukan Munawaroh (2021) yaitu: 1) membuat rekapitulasi hasil tes atau evaluasi apapun lebih praktis dan mudah, 2) dapat melaksanakan penilaian pembelajaran secara berkesinambungan sesuai jadwal yang telah ditentukan dan direncanakan, 3) membuat siswa tertarik untuk mengisi jawaban dengan benar dan kurang kecerobohan, 4) bermanfaat karena dilengkapi suara, gambar, dan video agar siswa paham tentang soal yang ditanyakan, 5) memiliki berbagai macam fitur, juga praktis, ekonomis, modern. Kemudian, menurut Anggarda Quizizz selain menyediakan data dan statistik tentang kinerja siswa, serta hasilnya dapat diunduh, pendidik juga dapat melacak jumlah jawaban peserta didik. Penggunaan quizziz membantu pendidik dalam melakukan penilaian tanpa dibatasi oleh tempat, tampilan yang menarik dan terdapat pengaturan waktu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa kelebihan Kelebihan: 1) tampilan menarik, 2) Hasil tes dapat diperoleh secara otomatis, mudah, yang ditinjau dari hasil peserta keseluruhan, hasil masing-masing peserta, jumlah soal yang benar, salah, serta tercantum juga nomor soal termudah dan tersulit, 3) praktis - ekonomis, modern 4) Interaktif karena guru dapat menyisipkan suara, gambar, video, dan animasi ke dalam soal, 5) Model soal yang dapat dibuat dengan aplikasi Quizizz lebih bervariasi sehingga dapat menarik minat siswa untuk melakukan penilaian, 6) Paperless, penilaian tanpa dibatasi oleh tempat 7) dilengkapi dengan backsound, meme, avatar, menambah motivasi siswa mengisi tes, 8) terdapat pengaturan waktu, 9) Hasil tes dapat diunduh dalam bentuk pdf atau spreadsheet excel, 10) Basis game, sangat dekat dengan siswa, sehingga siswa lebih tertarik menggunakan quizziz.

Sedangkan kelemahan Quizizz adalah: 1) koneksi internet sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan tes melalui quizziz, 2) Berpengaruh terhadap turunnya konsentrasi siswa yang lebih menyukai suasana tes yang sunyi. Untuk meminimalisir kelemahan tersebut, maka beberapa hari sebelum tes berlangsung, siswa dihimbau untuk menggunakan koneksi internet yang stabil, lalu bagi siswa yang merasa terganggu dengan adanya backsound, siswa dapat mematikan volume backsound tersebut.

4. Prosedur Konstruksi Instrumen Asesmen Pengetahuan Job Information (APJI) Berbasis Gamifikasi

Supaya instrument yang dibuat sesuai dengan ketentuan, maka menurut Djaali dan Muljono (Komalasari, Wahyuni, & Karsih, 2011) dilengkapi dengan Langkah-langkah pembuatan asesmen dalam Quizziz terdapat beberapa Langkah yang perlu dilakukan,

- a. Mengidentifikasi tujuan utama penggunaan instrument. Tujuan dari dibuatnya instrument ini adalah untuk mengukur pengetahuan siswa SMK Jurusan Akuntansi mengenai informasi pekerjaan yang sesuai dengan jurusannya.

- b. Mengidentifikasi tingkah laku yang mewakili konstruk tertentu. Yaitu perlu ditentukan konsep sampel tingkah laku yang dapat mewakili konstruk teori yang akan diukur, bersifat operasional. Pada konstruksi instrument ini mengacu pada unsur-unsur dari Job Information yaitu *Job Description* dan *Job Spesification*.
- c. Membuat Kisi-kisi instrument berdasarkan dimensi dan indicator job information.
- d. Mempersiapkan spesifikasi instrument dan proporsi item yang menjadi focus dalam pembuatan kisi-kisi.
- e. Menulis butir-butir item test beserta jawaban
- f. Mereview item oleh pengembang instrument dan ahli
- g. Memindahkan Item Instrumen Pada Website Quizizz
- h. Melakukan uji coba awal untuk melihat validitas dan reliabilitasnya.
- i. Menindaklanjuti dari hasil uji validitas dan reliabilitas
- j. Melakukan uji coba kepada sampel yang lebih besar yang sesuai dengan subjek penelitian.
- k. Mengembangkan panduan penggunaan atau pedoman untuk pengadministrasian, pemberian skor, dan interpretasi.

Kesimpulan

Berdasarkan kajian di atas dapat diketahui bahwa permasalahan mengenai ketersediaan alat ukur pengetahuan job information dapat diselesaikan dengan pembuatan Instrumen APJI. APJI dikembangkan berdasarkan penjelasan Murren, dimana Job Information berkaitan dengan dua hal yaitu Job Description dan Job Information dengan menggunakan prosedur pengembangan instrument yang berlaku, serta dilengkapi dengan bantuan teknologi berbasis gamifikasi (website Quizizz), sehingga Ketika siswa mengisi instrument tersebut seperti sedang bermain game yang memiliki aturan, selain itu dari segi pengolahan data menggunakan website quizizz juga lebih mudah dan lebih cepat dibandingkan diolah secara manual.

BIBLIOGRAFI

- Agustia, M., Aprilia, C., Sari, J., Hikmah, D., & Risnita. (2021, Januari). Using Quizizz In Learning Assesment With Science Literacy Oriented In Science Learning. *International Journal Of Engineering, Science & Informationtechnology (Ijesty)*, 1(1), 86-90.
- Alifiarga, H. (2019). *Penerapan Metode Webqual 4.0 Pada Pengukuran Kualitas Website Pencarian Kerja*. Program Studi Sistem Informasi - Fakultas Sains Dan Teknologi. Jakarta: Uin Syarif Hidayatullah. Google Scholar
- Amanina, N., & Az-Zafi, A. (2021, June). The Effectiveness Of Quizizz Platform As A Media For The Evaluation Of Akidah Akhlak Learning In Kudus Regency. *Abjadia: International Journal Of Education*, 6(1), 45-55. Google Scholar
- Anggraeni, S., & Taufiq, M. (2021). Implementation Of Quizizz Online Evaluation Tools With Stem Approach To Measure Analytical Skills Of The Junior High School Students. *Jipi: Jurnal Ipa Dan Pembelajaran*, 5(1), 1-14. Google Scholar
- Ayu, E. F. (2021). Optimalisasi Bursa Kerja Khusus Dalam Menyalurkan Lulusan Smk Pada Dunia Usaha/Dunia Industri. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 4(4), 932-941. Google Scholar
- C. B., Gunawan, G., & Hidayat, D. R. (2020, September). Layanan Bimbingan Karir Teori Donal E. Super Guna Meningkatkan Kematangan Karir Pada Peserta Didik. *Jibk: Undiksha*, 11(1), 32-39. Google Scholar
- Cahyani, R. R. (2021). *Pengembangan Soal Tes Berbasis Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Peserta Didik*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Matematika, Surabaya. Retrieved Februari 22, 2022 Google Scholar
- Crites, J. O. (1976). A Comprehensive Model Of Career Development In Early Adulthood. *Journal Of Vocational Behavior*, 9, 105-118. Google Scholar
- Darmawan, M., Daeni, F., & P, L. (2020, December). The Use Of Quizizz As An Online Assessment Application For Science Learning In The Pandemic Era. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144-150. Google Scholar
- Dhamayanti, F. I. (2021). Efl Students' Perception And Motivation Toward Quizizz As E-Learning Media In English E-Classroom. *Educafl*, 4(2), 70-77. Google Scholar
- Dinata, M. (2020, November). Pelaksanaan Tugas Dan Fungsi Bursa Kerja Khusus (Bkk) Di Smk Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 33-45. Google Scholar

- Elbasyouny, T. R. (2021). *Enhancing Students' Learning And Engagement Through Formative Assessment Using Online Learning Tools*. Master Of Education. Dubai: The British University. Retrieved February 21, 2022 Google Scholar
- Embun. (2012). *Penelitian Kepustakaan*. Jakarta. Google Scholar
- Fadhilawati, D. (2021, March). Using Quizizz Application For Learning And Evaluating Grammar Material. *Josar: Balitar Islamic University*, 6(1). Google Scholar
- Fadhlan, D. (2019, Oktober 6). *Bisnis Manajemen: Prospek Kerja Smk Akuntansi Dan Keuangan*. (Kemendikbud) Retrieved Februari 25, 2022, From Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan: Direktorat Jendral Pendidikan Vokasi - Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi: [Http://Smk.Kemdikbud.Go.Id/Konten/4456/Smk-Akuntansi-Dan-Kuangan](http://Smk.Kemdikbud.Go.Id/Konten/4456/Smk-Akuntansi-Dan-Kuangan) Google Scholar
- Gati, I. (1986). Making Career Decisions: A Sequential Elimination Approach. *Journal Of Counseling Psychology*, 33(4), 408-417. Google Scholar
- Harren , V. A. (1979). A Model Of Career Decision Making For College Student. *Journal Of Vocational Behavior*, 14, 119-133. Google Scholar
- Haryati, S., Albeta, S. W., Futra, D., & Siregar, A. D. (2021, June). The Development Of Evaluation Instruments In Online Learning Using The Quizizz Application: During Covid 19 Pandemic. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 364-373. Google Scholar
- Hidayat, D. R., W. C., & Alfian, R. (2019). *Karier: Teori Dan Aplikasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling Komprehensif*. Sukabumi: Cv. Jejak. Google Scholar
- Hikmah, N., Putri, N. A., K. N., & Jauhariyah, M. N. (2021). Using Quizizz To Develop An Assessment Of Physics Learning: An Alternative Way For Physics Learning Assessment In The Covid-19 Pandemic Era. *Seminar Nasional Fisika (Snf) Unesa. 1805*, Pp. 1-12. Surabaya: Iop Publishing. Google Scholar
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021, May). Implementing Quizizz As Game Based Learning And Assessment In The English Classroom. *Tefla Journal*, 3(1), 13-18. Google Scholar
- Ismail, M. F., & Siswanto, I. (2018, Maret). Pelaksanaan Bimbingan Karir Di Sekolah Menengah Kejuruan . *Jurnal Pencerahan*, 12(1), 87-107. Google Scholar
- Ismail, M. I. (2019). *Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher. Google Scholar

- Junior, J. B. (2020, January). , Assessment For Learning With Mobile Apps: Exploring The Potential Of Quizizz In The Educational Context. *Ijdr: International Journal Of Development Research*, 10(1), 33366-33371. Google Scholar
- Komalasari, G., Wahyuni, E., & Karsih. (2011). *Asesmen Teknik Non Tes Dalam Perspektif Bk Komprehensif*. Jakarta : Pt. Indeks. Google Scholar
- Kristanto, B. P., & Yunianta, T. N. (2021, Agustus). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz Dengan Soal Pisa Konten Quantity. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 64-72. Google Scholar
- Lusiani. (2020, Desember). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz Dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi. *Spej (Science And Phsics Education Journal)*, 4(1), 15-23. Google Scholar
- Melfianora. (2017). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Studi Literatur*. Pekanbaru: Upt Balai Pelatihan Penyuluh Pertanian. Google Scholar
- Muji, A. P., Ambiyar, I. A., & Hidayat, H. (2021, December). The Implementation Of Quizizz-Based Online Evaluation In Higher Education: An Exciting Alternative For Evaluation. *International Journal Of Research In Counseling And Education*, 5(2), 149-157. Google Scholar
- Mullins, L. (1985). Job Analysis - Know The Job And The Person To Do It. *International Journal Hospitallity Management*, 4(4), 181-183. Google Scholar
- Munawaroh, N. T. (2021, April). The Use Of Quizizz Online Software In The Evaluation Of Arabic Learning. *Alsuniyat: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 41, 29-46. Google Scholar
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020, Oktober). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Mes: Journal Of Mathematics Education And Science*, 6(1), 78-83. Google Scholar
- Permana, P., & Irma, P. (2019). Using Quizizz As A Formative Assessment Tool In German Classrooms. *3rd International Conference On Language, Literature, Culture, And Education (Icollite 2019)*. 424, Pp. 154-159. Atlantis Press. Google Scholar
- Pesch, K. M., Larson, L. M., & Seipei, M. T. (2017). Career Certainty And Major Satisfaction: The Roles Of Information-Seeking And Occupational Knowledge. *Journal Of Career Assesment*, 1-16. Google Scholar

- Pesch, K. M., Larson, L. M., & Seipei, M. T. (2017). Career Certainty And Major Satisfaction: The Roles Of Information-Seeking And Occupational Knowledge. *Journal Of Career Assesment*, 1-16. Google Scholar
- Pitoyo, M. D., Sumardi, & Asib, A. (2020, March). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect Of Quizizz On Students' Learning In Higher Education. *International Journal Of Language Education*, 4(1), 1-10. Google Scholar
- Putranti, D. (2018, November). Layanan Bimbingan Karir Di Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Teaching Factory. *Konseling Komprehensif*, 5(2), 42-47. Google Scholar
- Sari, N. K., Purbosari, P. M., Angganing, P., & Prasetyo, K. (2021, Januari). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ict Bagi Guru Sdn Dalangan 02 Dan 03 Tawang Sari. *Jurnal Terapan Abdimas*, 6(1), 86-95. Google Scholar
- Satria, M. R., Fatmawati, A. P., Marismiati, & Firmansyah, I. (2021, Desember). Sosialisasi Tentang Bidang-Bidang Akuntansi Dan Profesi Akuntan Pada Siswa-Siswi Jurusan Akuntansi Di Smkn 1 Subang. *Integritas: Jurnal Pengabdian*, 5(2), 312-322. Google Scholar
- Setiyani, Sumarwati, S., Astuti, A. D., Santi, D. P., & Try, S. (2021, May). Using Quizizz Application To Make Online Evaluations During Covid 19 Pandemic: Teacher Competency Training. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 19-29. Google Scholar
- Shari, K. I., & Martozet. (2021). Design Learning Evaluation Of Serampang Twelve Dance Based On Hots In The Form Of A Quizizz Application For Medan City Senior High School Students. *The 3th International Seminar On Of Language, Art, And Literature Education*, (Pp. 282-293). Medan. Google Scholar
- Stoilkovska, A., & Serafimovic, G. (2017, March). Job Analysis As An Important Human Resources Management Function. 2(1), 113-124. Google Scholar
- Sugeng, A., Afandi, A., Dian, W., Fitriyah, & Neneng, H. (2020). Profesi Akuntansi New Generation Dan Tantangan Masa Kini Di Era Revolusi Industri 4.0 Di Smk Yadika 5 Pondok Aren. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 302-307. Google Scholar
- Suharni, Asty, H., & Amelia, M. (2021). Efl Students' Perception On Using Quizizz Application: A Survey Study. *Journal Of Asian Studies: Culture, Language, Art And Communications*, 2(2), 81-87. Google Scholar
- Super, D. E. (1983). Assesment In Career Guidance: Toward Truly Developmental Counseling. *The Personnel And Guidance Journal*, 61, 555-562. Google Scholar

Super, D. E., & Jordan, J. P. (1973, January). Career Development Theory. *British Journal Of Guidance And Counselling*, 1(1), 1-16. Google Scholar

Vitarani, A., Pujiastuti, P., & Anang. (2021). In The Covid-19 Pandemic, How Well Did Zoom Cloud Meeting And Quizizz Media Perform? *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1814-1822. Google Scholar

Yahya, M., Maftuhati, Mustofa, A. H., & Arifa, Z. (2021, June). Online-Based Arabic Learning Management During The Covid-19 Pandemic Era: Plan, Implementation And Evaluation. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 9(1), 85-98. Google Scholar

Zed, M. (2014). Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia Google Scholar

Zhao, F. (2019, January). Using Quizizz To Integrate Fun Multiplayer Activity In The Accounting Classroom. *Ijhe: International Journal Of Higher Education*, 8(1), 37-43. Google Scholar

Zuhara, N. R., Supardi, K. I., & Susilaningsih, E. (2020, September). The Effect Of The Problem Based Learning Model Using Quizizz Evaluation On Student's Cognitive Science Learning Outcomes In Elementary School. *Journal Of Primary Education*, 9(4), 364-376. Google Scholar

Copyright holder:

Aniyatussaidah, Dede Rahmat Hidayat (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

