
Penerapan Quizizz Sebagai Media Asesmen Pembelajaran Daring Akuntansi Sektor Publik dan Auditing I

Olivia Y.M. Sardjono ¹

¹Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sam Ratulangi, Jl. Kampus Bahu, Manado, 95115, Indonesia

¹E-mail : olivia.sardjono@unsrat.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of the application of Quizizz as an assessment medium on online learning from the Public Sector Accounting and Auditing I courses. The research method used was quantitative descriptive. The research location is in the Department of Accounting, Faculty of Economics and Business, Sam Ratulangi University, Manado. The research was conducted from February to April 2022. The sampling method used was purposive sampling. The study used primary data with data collection methods using the Quizizz application instrument to get a recap of the results of the assessment from students then observation and analysis were carried out. Primary data is also obtained by providing questionnaires to be filled out by students after the lecture process is complete. The answers showed that the application of the Quizizz as an assessment media had a positive impact on increasing the average grade of the class and from the questionnaire results showed a positive response from the students where the largest percentage of students agreed that the use of the Quizizz as an assessment medium motivate students to take part in learning. The conclusion is that Quizizz is a tool that really helps the learning process, especially as an online learning assessment medium, especially in the Public Sector Accounting and Auditing I courses, majoring in Accounting, Sam Ratulangi University, Manado.

Keywords: *Quizizz; Learning; Assessment; Accounting; Auditing; Class*

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah membawa perubahan total dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah dan universitas-universitas di seluruh bagian dunia, termasuk juga di Indonesia. Walaupun sebagian besar pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan belum siap untuk menghadapi keadaan ini, secara darurat keadaan memaksa untuk dilaksanakan proses belajar mengajar secara online. Pada sisi lainnya tantangan dalam proses belajar dan mengajar yang efektif dan efisien sudah merupakan tantangan yang dihadapi oleh pendidik pada saat pembelajaran luring. Dengan adanya perubahan secara tiba-tiba akibat pandemik covid-19 yang membuat pembelajaran harus dilakukan secara daring, maka tantangan tadi, menjadi semakin kompleks. Para pendidik pada awalnya terpaksa secara darurat harus melakukan penyesuaian agar pembelajaran setidaknya masih bisa tetap terlaksana.

Seiring berjalannya waktu masa pandemi yang cukup panjang dan belum adanya kepastian kapan akan kembali normal dalam pembelajaran dengan diadakannya Kembali pembelajaran secara luring, berbagai pihak yang terlibat dalam kegiatan Pendidikan mulai berusaha melakukan penyesuaian dan berusaha menemukan cara-cara atau teknik-teknik agar pembelajaran secara online lebih bisa dimaksimalkan. Berbagai pihak dipaksa untuk melakukan inovasi, maka bermunculanlah aplikasi-aplikasi ataupun media-media yang sangat membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang berkualitas, bahkan walaupun pembelajaran itu dilakukan dengan cara *online*.

Tantangan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar secara *online* sebenarnya sangat banyak, setidaknya lebih banyak dari tantangan-tantangan dalam pembelajaran luring. Sebagian tantangan-tantangan yang dihadapi adalah tetap sama dengan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran luring dan ditambah dengan tantangan-tantangan baru karena keadaan tiba-tiba dan baru yang tidak terduga dan belum pernah dihadapi oleh dunia sebelumnya. Tantangan-tantangan tersebut diantaranya adalah melaksanakan proses belajar dan mengajar yang mencapai tujuan, efisien juga menyenangkan serta melakukan evaluasi pembelajaran yang efektif, efisien juga menyenangkan. Dimana pada akhirnya diharapkan para pelajar atau anak didik bisa termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan bisa mengerti serta mendapatkan hasil yang baik pada saat dilakukan evaluasi. Para guru, dosen dan pendidik dituntut untuk mencari cara agar tantangan-tantangan di atas bisa ditemukan solusinya. Salah satu yang bisa sangat membantu dalam hal ini adalah media pembelajaran yang berkaitan yang bisa menjawab tantangan-tantangan tersebut.

Dampak positif pandemi Covid-19 yang memaksa dilakukannya pelaksanaan pembelajaran secara daring adalah terjadinya inovasi dalam penggunaan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang bisa digunakan secara online. Pengaruh teknologi telah terbukti pada manusia serta mengubah pola hidup sehari-hari, sehingga jika kita tidak menguasai penggunaan teknologi maka akan ketinggalan informasi dan lambat untuk bisa maju (Munir, 2017). Inovasi dalam media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan media pembelajaran bukan hanya sekedar menggunakan media sederhana seperti gambar atau benda asli lainnya, tetapi menggunakan media lebih *modern* yang dapat diterima oleh semua siswa (Sujana & Wahyu, 2020).

Pembelajaran lewat internet sangat sulit bagi beberapa pendidik untuk dapat membuat pembelajaran dan pengalaman belajar menjadi sangat menarik dan tidak melelahkan untuk dilakukan. Salah satu kendala dalam pengalaman pendidikan berbasis web adalah terbatasnya interaksi yang terjadi antara pendidik dan siswa. Ini jelas membuat banyak pengalaman pendidikan monoton dan sulit untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran. Demikian pula pengalaman belajar secara online menyebabkan pendidik harus lebih proaktif dan berinovatif dalam melakukan kegiatan asesmen hasil belajar siswa mengingat terdapat banyak hal yang dapat menghalangi siswa untuk mempertahankan dan memahami pembelajaran yang diberikan, termasuk pembelajaran dilakukan dengan cara lama saja. Selain membuat siswa tidak merasa tertarik dengan bahan pelajaran yang diberikan, pengajar juga tidak dapat menilai prestasi belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu pengajar membutuhkan alat yang dapat membantunya (Najib, 2021).

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah kompetensi pedagogik, dimana didalamnya terdapat poin pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hal ini mutlak terutama pada era revolusi industri 4.0 sekarang ini. Jika seorang dosen/pendidik yang tidak bisa menguasai teknologi pembelajaran maka akan tertinggal khususnya dalam perkembangan dunia Pendidikan (Amanda, 2021).

Quizizz adalah salah satu inovasi media atau aplikasi yang bisa digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dan juga dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara daring. Quizizz bisa diakses melalui web, jadi bisa diakses melalui perangkat komputer maupun *handphone*, dimana sangat memudahkan untuk diakses oleh para pelajar ataupun mahasiswa. Tampilan aplikasinya sangat menarik dan pelaksanaannya berbasis game, dilengkapi avatar, tema dan music yang bisa menghibur dan membuat proses belajar ataupun evaluasi menjadi lebih menyenangkan. Quizizz juga memiliki tampilan papan peringkat (*leaderboard*) yang bisa memicu semangat persaingan sehat diantara para pelajar/mahasiswa dalam pelaksanaan evaluasi, karena tampilan ini bisa dilihat oleh seluruh peserta yang mengikuti kegiatan evaluasi. Poin terakhir ini bisa sangat memotivasi para pelajar/mahasiswa untuk belajar agar mendapatkan nilai yang baik agar namanya bisa berada

di bagian atas papan peringkat. Jenis-jenis soal yang ada dalam Quizizz juga sangat beragam, mulai dari pilihan ganda sampai dengan esai.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan implementasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi dan juga untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran daring mata kuliah Akuntansi Sektor Publik Kelas C4 Universitas Sam Ratulangi Manado. Implementasi aplikasi Quizizz ini diharapkan bisa memberikan suasana yang menyenangkan dan terutama memberi semangat pada mahasiswa dalam proses belajar mengajar *online* juga memudahkan pengajar untuk melaksanakan kegiatan asesmen hasil belajar siswa sedangkan mahasiswa senang dalam pelaksanaan asesmennya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran Digital

Pada masa digitalisasi saat ini, ilmu pengetahuan serta teknologi berkembang dengan pesat. Kenyataannya dalam kehidupan saat ini, manusia akan selalu bersosialisasi dengan teknologi. Salah satu bidang yang mengalami perkebangan pesat dengan ada perkembangan di bidang teknologi saat ini adalah bidang pendidikan. Pandemi Covid-19 bahkan berdampak pada terjadinya revolusi dalam dunia pendidikan. Pendidikan dan perkebangan ilmu pengetahuan saling mendukung satu sama lain. Bahkan, dengan tenaga pedidik menjadi lebih berdayaguna dengan melakukan pemanfaatan teknologi. Karena itu, penting bagi pendidik untuk memiliki pemahaman akan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran (Munir, 2017).

2.2. Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah aplikasi online yang berbasis web yang berguna untuk membuat tes/kuis bersifat *game* yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Admin, 2020). Quizizz bisa digunakan untuk melakukan penyampaian materi melalui slide persentase interaktif dan bisa juga untuk memberikan kuis atau asesmen atau gabungan dari keduanya. Laporan dari hasil dari pelaksanaan kuis bisa langsung terekam dan diakses oleh mahasiswa dan dosen, bahkan orang tua pelajar / mahasiswa. Kuis bisa dilaksanakan secara langsung atau *live* di dalam kelas, ataupun juga bisa dijadikan tugas rumah. Bahkan Quizizz dalam pelaksanaannya bisa diintegrasikan dengan media belajar lainnya seperti google classroom.

Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Melalui Quizizz, klien dapat membuat atau memanfaatkan layout pertanyaan yang telah diberikan sebagai bahan penilaian. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh siswa TK hingga sarjana. Aplikasi ini membuat belajar lebih menyenangkan karena dapat menambahkan gambar untuk setiap mata pelajaran atau menggunakan gambar atau gambar lucu untuk setiap pertanyaan (Murniaseh, 2021).

2.3. Media Pembelajaran Online

Media pembelajaran berbasis web yang sebelumnya mungkin memang sudah ada, mulai disadari keberadaannya pada saat pandemi Covid-19 terjadi. Selain itu banyak bermunculan media-media pembelajaran yang baru yang semakin memperbanyak pilihan bagi para pendidik dalam melakukan proses belajar dan mengajar. Pada awalnya diperlukan penyesuaian dalam penerapannya di kelas sampai pada akhirnya media pembelajaran *online* yang dirasa paling cocok bisa menciptakan kegiatan belajar yang interaktif di kelas. Dalam proses adaptasi penggunaan media pembelajaran di kelas, pendidik meminta pendapat dari pelajar, yang bisa dilakukan dengan memberikan kuesioner ataupun pertanyaan langsung kepada beberapa siswa. (Mertasari, 2016).

2.3. Asesmen dan Evaluasi Pendidikan

Salah satu cara yang dilakukan dalam rangka mengetahui hasil belajar peserta didik adalah dengan melakukan asesmen. Di dalam dunia pendidikan sangat perlu sekali

mengadakan asesmen, karena dengan melaksanakan asesmen dapat diketahui sampai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap satu materi pembelajaran. Istilah asesmen sebenarnya sama dengan istilah ujian, biasanya sekolah melakukan ujian formatif dan ujian sumatif.

Asesmen adalah suatu proses pengumpulan data secara metodelis pada setiap bagian, tindakan dan instruksi atau pembelajaran yang potensial, sedangkan penilaian adalah suatu proses pemberian arti penting, arti dan nilai untuk evaluasi. Oleh karena itu, penilaian dan penilaian adalah bagian dasar dari pelatihan dan upaya untuk mengontrol sifat instruksi. Penilaian sumatif dan perkembangan terhadap persekolahan, bertujuan untuk melihat siklus dan hasil belajar siswa dan lebih mengembangkan interaksi instruktif yang dilakukan oleh instruktur dalam mendidik siswa. Selain itu, mengingat informasi dan data yang dapat diakses, penilaian dilakukan untuk pengendalian dan peningkatan sifat pelatihan pada premis yang berkelanjutan. (Muri, 2017).

Penilaian hasil belajar adalah tindakan menguraikan atau menguraikan informasi perkiraan tentang keterampilan yang digerakkan oleh siswa setelah mengambil bagian selama waktu yang dihabiskan latihan pembelajaran. Sedangkan penilaian merupakan suatu proses berulang yang tiada hentinya. Motivasi di balik penilaian adalah untuk bisa mendapatkan informasi yang tepat tentang suatu hasil program belajar. Dari informasi atau hasil yang didapat maka bisa menjadi sumber pengambilan keputusan tentang pelaksanaan program ke depannya. (Hastuti & Marzuki, 2021).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif yaitu metode penelitian yang mendasarkan kepada filsafat positivism serta digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel yang telah ditentukan. Instrumen penelitian digunakan dalam pengumpulan data serta analisis data bersifat statistik atau kualitatif, untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan (Sugiyono, 2019).

Pendiskripsian suatu fenomena atau keadaan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya adalah tujuan dari penelitian deskriptif. Masalah-masalah yang merupakan fakta-fakta saat ini dari suatu populasi merupakan fokus dari penelitian ini, yang meliputi kegiatan penilaian sikap atau pendapat terhadap individu, organisasi, keadaan ataupun prosedur (Sudaryono, 2021).

3.1. Jenis dan sumber data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan aplikasi Quizizz. Data diambil dari hasil asesmen menggunakan Quizizz pada kuis sebanyak 6 kali pada 6 kali pertemuan yang diberikan kepada kelas C3 mata kuliah Akuntansi Sektor Publik dan kelas C2 pada mata kuliah Auditing I. Jadi data yang diambil adalah data kegiatan evaluasi selama 6 pertemuan berturut-turut yaitu pertemuan/kuliah ke-2 sampai dengan ke-7 sebelum diadakan UTS (Ujian Tengah Semester). Data dari hasil evaluasi dengan aplikasi Quizizz tersebut akan dihitung rata-rata akurasi kelas kemudian akan dianalisis dengan analisis deret berkala dan pada akhirnya juga akan diproyeksikan rata-rata nilai kelas yang akan didapatkan dalam 6 kali evaluasi ke depan jika dilanjutkan dilakukan pada pertemuan-pertemuan setelah UTS.

Sumber data berikutnya adalah dari pelaksanaan kuesioner yang bertujuan untuk menganalisa tanggapan mahasiswa pada implementasi aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan pembelajaran secara online, dengan fokus pada minat dan semangat/motivasi dalam melakukan pembelajaran. Kuesioner yang diadalkan menggunakan Skala *Likert* dengan 5 pilihan skala serta pilihan gradasi yang dimulai dengan Sangat Setuju (SS) sampai Sangat Tidak Setuju (STS).

3.2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan April 2022 di Universitas Sam Ratulangi kota Manado. Sampel penelitian ini adalah kelas mata kuliah akuntansi yaitu seluruh mahasiswa kelas C3 pada mata kuliah Akuntansi Sektor Publik, seluruh mahasiswa kelas C2 pada mata kuliah *Auditing I*.

3.3. Metode analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistika deskriptif juga analisis deret berkala atau tren dan skala *Likert*.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil penelitian

Kuis diberikan sebagai bentuk asesmen pada dua kelas subjek penelitian. Kelas C3 mata kuliah Akuntansi Sektor Publik memiliki mahasiswa berjumlah 63 orang dan kelas C2 pada mata kuliah *Auditing I* memiliki jumlah mahasiswa 61 orang. Asesmen dilakukan secara langsung (*live*) dengan menggunakan papan *leaderboard* sehingga mahasiswa bisa mengikuti peringkat selama pelaksanaan asesmen / pengerjaan kuis dari awal hingga akhir. Nilai/skor langsung didapatkan dan diketahui oleh mahasiswa sesaat setelah mereka menjawab sebuah nomor dalam kuis dan setelah kuis berakhir, mahasiswa bisa langsung mengetahui nilai total akhir yang didapat secara otomatis. Begitu juga dengan rekapan nilai seluruh mahasiswa langsung direkam secara otomatis oleh Quizizz setelah sebuah kuis selesai.

Setelah didapatkan hasil asesmen dengan pelaksanaan kuis sebanyak enam kali yaitu dari pelaksanaan kuis pada setiap akhir perkuliahan pada enam pertemuan berturut-turut yaitu dari pertemuan ke-2 sampai dengan ke-7, maka dilakukan perhitungan rata-rata persentasi akurasi atau nilai yang didapatkan seluruh mahasiswa pada masing-masing kelas C2 mata kuliah *Auditing I* dan kelas C3 mata kuliah Akuntansi Sektor Publik. Quizizz juga sudah secara otomatis menghitung rata-rata akurasi kelas. Data tersebut bisa dilihat pada Tabel 1 dan grafiknya pada Gambar 1 untuk kelas C2 mata kuliah *Auditing I* dan pada Tabel 2 serta grafiknya pada Gambar 2 untuk kelas C3 mata kuliah Akuntansi Sektor Publik.

Hasil rata-rata nilai evaluasi berupa kuis pada dua kelas tersebut terlihat memiliki tren yang meningkat dengan persamaan yang didapat untuk kelas C2 mata kuliah *Auditing I* adalah persamaan (1) dan persamaan untuk kelas C3 mata kuliah Akuntansi Sektor Publik adalah persamaan (2).

$$y = 4.0857x + 27.533 \quad (1)$$

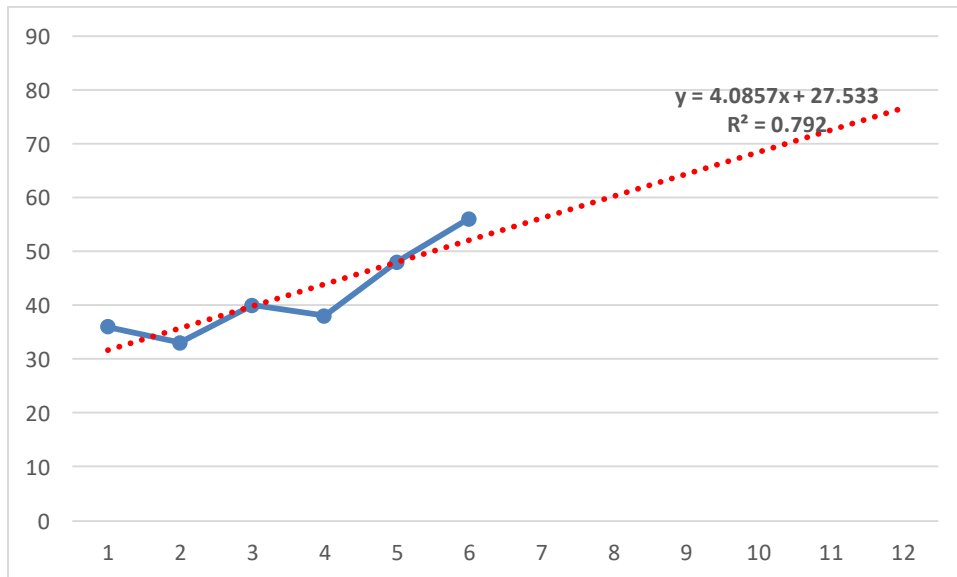
$$y = 3.2x + 40.133 \quad (2)$$

Setelah didapatkan persamaan di atas, maka dilakukanlah proyeksi dengan menggunakan analisis tren dengan persamaan tersebut. Sejalan dengan persamaan maka hasil proyeksi sebanyak 6 kali kuis kedepan, nilai rata-rata kelas yang didapatkan juga memiliki tren yang menaik atau memiliki kemiringan yang positif pada grafiknya. Hal tersebut terlihat jelas juga pada Tabel 1 dan grafiknya pada Gambar 1 untuk kelas C2 mata kuliah *Auditing I* dan pada Tabel 2 serta grafiknya pada Gambar 2 untuk kelas C3 mata kuliah Akuntansi Sektor Publik, yaitu pada bagian proyeksinya.

Tabel 1. Rata-Rata Hasil Evaluasi dan Proyeksi Kelas C2 Mata Kuliah *Auditing I* dan Proyeksi

Evaluasi / Kuis	Rata-Rata Kelas	Proyeksi
1	36	
2	33	
3	40	
4	38	
5	48	
6	56	
7		56
8		40
9		64
10		68
11		72
12		77

Sumber: Data olah, 2022

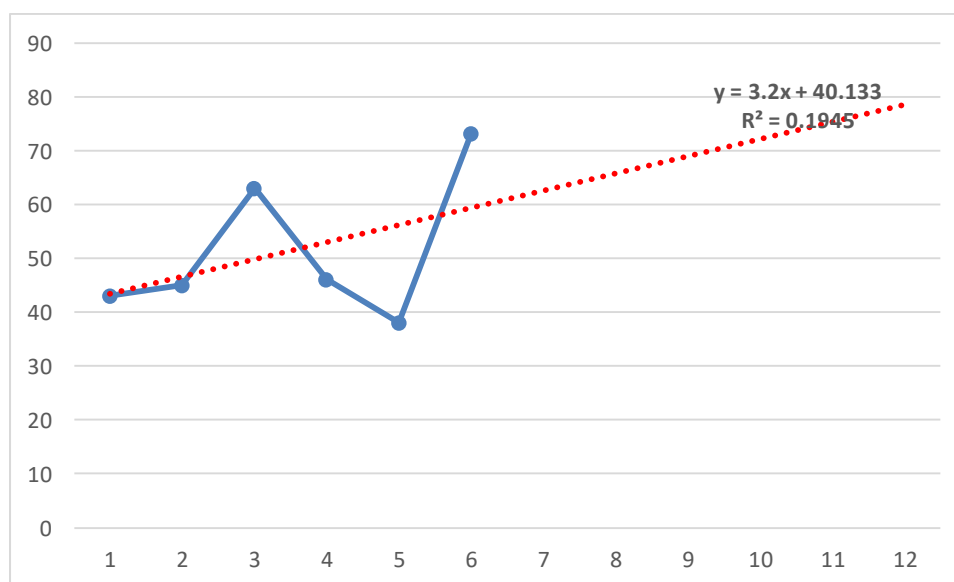


Gambar 1. Grafik Trend Rata-Rata Hasil Evaluasi dan Proyeksi Kelas C2 Mata Kuliah *Auditing I* dan Proyeksi

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Evaluasi dan Proyeksi Kelas C3 Mata Kuliah Akuntansi Sektor Publik dan Proyeksi

Evaluasi / Kuis	Rata-Rata Kelas	Proyeksi
1	43	
2	45	
3	63	
4	46	
5	38	
6	73	
7		63
8		66
9		69
10		72
11		75
12		79

Sumber: Data olah, 2022



Gambar 2. Grafik Trend Rata-Rata Hasil Evaluasi dan Proyeksi Kelas C3 Mata Kuliah Akuntansi Sektor Publik

Dari hasil dari pelaksanaan kuesioner kepada para mahasiswa, dengan analisis kuantitatif deskriptif bisa diamati bahwa rata-rata jawaban dari mahasiswa pada kedua kelas penelitian terhadap semangat/motivasi untuk pembelajaran dengan Quizizz adalah positif dengan persentase jawaban terbanyak adalah “Setuju” (S). Hal ini bisa terlihat jelas pada tabel 3 dan tabel 4.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Pada Kelas C2 Mata Kuliah Auditing I

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya senang untuk belajar secara online di kelas ini	41%	52%	5%	2%	0%
2.	Penggunaan aplikasi penilaian Quizizz membuat saya bersemangat dalam belajar secara online	26%	53%	12%	5%	3%
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan dengan pemanfaatan Quizizz dalam pelaksanaan asesmen	38%	53%	9%	0%	0%
4.	Metode asesmen dengan Quizizz saya suka	33%	55%	9%	3%	0%
5.	Kegiatan pembelajaran online menjadi tidak kaku karena menggunakan aplikasi game Quizizz	45%	57%	5%	0%	3%
6.	Termotivasi dalam pembelajaran di kelas ini karena adanya sistem permainan pada Quizizz	36%	47%	12%	3%	2%
7.	Suka belajar terus dengan metode begini	16%	62%	17%	2%	3%
8.	Kelas lain juga sebaiknya menggunakan aplikasi Quizizz	28%	57%	14%	2%	0%
9.	Pembelajaran menjadi interaktif dan hidup dengan Quizizz	43%	52%	3%	0%	2%
10.	Metode asesmen dengan Quizizz layak digunakan untuk kuliah online agar pembelajaran di kelas tidak monoton	45%	50%	3%	2%	0%

Sumber: Data olah, 2022

Tabel 3. Hasil Kuesioner Pada Kelas C3 Mata Kuliah Akuntansi Sektor Publik

No.	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1.	Saya senang untuk belajar secara online di kelas ini	27%	59%	6%	2%	2%
2.	Penggunaan aplikasi penilaian Quizizz membuat saya bersemangat dalam belajar secara online	20%	54%	14%	5%	2%
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan dengan pemanfaatan Quizizz dalam pelaksanaan asesmen	27%	55%	10%	2%	2%
4.	Metode asesmen dengan Quizizz saya suka	16%	53%	20%	5%	1%
5.	Kegiatan pembelajaran online menjadi tidak kaku karena menggunakan aplikasi game Quizizz	24%	52%	15%	3%	2%
6.	Termotivasi dalam pembelajaran di kelas ini karena adanya sistem permainan pada Quizizz	18%	57%	17%	2%	2%
7.	Suka belajar terus dengan metode begini	13%	52%	23%	7%	2%
8.	Kelas lain juga sebaiknya menggunakan aplikasi Quizizz	16%	54%	17%	7%	1%
9.	Pembelajaran menjadi interaktif dan hidup dengan Quizizz	28%	52%	12%	2%	2%
10.	Metode asesmen dengan Quizizz layak digunakan untuk kuliah online agar pembelajaran di kelas tidak monoton	33%	44%	13%	2%	4%

Sumber: Data olah, 2022

4.2. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang didapat dimana persamaan analisis tren yang didapatkan oleh kedua kelas menghasilkan grafik kemiringan yang positif, maka berarti dengan penggunaan aplikasi Quizizz dalam melaksanakan asesmen di dalam pembelajaran online yang diadakakan pada mata kuliah akuntansi di jurusan akuntansi Universitas Sam Ratulangi

Manado, yaitu pada kelas C2 mata kuliah Auditing I dan C3 mata kuliah Akuntansi Sektor Publik memiliki dampak meningkatkan hasil / nilai dari para mahasiswa.

Dengan adanya aplikasi Quizizz ini juga, mempermudah dosen dalam melakukan kegiatan asesmen secara online karena beberapa hal. Pertama, kemudahan dalam membuat soal dimana ada berbagai pilihan soal diantaranya pilihan ganda dan melengkapi jawaban serta *essay*. Dalam pembuatan soal, secara otomatis soal tersimpan tanpa melakukan tindakan untuk menyimpan. Kedua, terdapat fitur untuk melakukan asesmen secara *live* sehingga dosen bisa mengawasi secara langsung pelaksanaan asesmen dan itu bisa dilakukan bersama dengan penggunaan media *live streaming* seperti Zoom dimana layer aplikasi Quizizz bisa dimunculkan layarnya pada aplikasi Zoom. Ketiga, adanya *leaderboard* yang bisa ditampilkan pada layer Zoom yang bisa memotivasi para mahasiswa untuk melakukan yang terbaik pada saat pelaksanaan asesmen, dengan demikian juga mereka harus mempersiapkan diri untuk menghadapi evaluasi. Keempat, hasil dari pelaksanaan evaluasi / asesmen langsung didapat bahkan pada saat mahasiswa menjawab setiap butir soal yang ada, jadi dosen dan seluruh mahasiswa bisa memonitor perkembangan nilai yang didapat. Kemudian setelah pelaksanaan asesmen selesai nilai akhir yang didapatkan langsung terekap pada aplikasi Zoom bahkan bisa dikolaborasikan dengan Google Classroom dan nilainya langsung juga terekap di Google Classroom jika dosen telah membuat manajemen kelas dengan Google Classroom.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pada masa pandemi dimana pembelajaran mata kuliah jurusan akuntansi dilaksanakan secara online, sangat diperlukan media yang dapat membantu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Terutama dalam pelaksanaan evaluasi / asesmen. Quizizz terbukti bisa menjadi media tersebut. Aplikasi Quizizz menyenangkan bagi mahasiswa sehingga bisa memotivasi mereka untuk melakukan yang terbaik juga menyenangkan bagi dosen dalam pelaksanaannya. Aplikasi Quizizz juga memudahkan bagi mahasiswa dalam mengaksesnya karena tidak repot dan tidak perlu mengunduh aplikasi, cukup dengan memasukkan kode. Memudah bagi dosen karena mudah dalam pembuatan soal dan pelaksanaan hingga dalam hal perekapan nilai. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatan oleh (Elyana, 2022) bahwa penggunaan berbagai platform digital bertujuan mengurangi kompleksitas, meningkatkan efisiensi, menambah inspirasi, dan pendekatan yang *costumized*.

Kesimpulan yang didapat sejalan dengan penelitian tentang penggunaan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran yang berjudul “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon” (Pusparini, 2020). Penelitian tersebut menggunakan metode PTK yang menggunakan teknik pengumpulan data dengan lakukan evaluasi menggunakan Quizizz, menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media Quizizz, hasil belajar para peserta didik meningkat. Penelitian berikutnya dengan judul “Penggunaan Game Base Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo” dengan hasil penelitian adanya peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran (Pranoto, 2020). Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas disarankan untuk:

1. Menggunakan Quizizz sebagai alat bantu dalam melakukan asesmen hasil belajar siswa secara maksimal, selain itu mahasiswa merasa nyaman dan tenang serta terhibur pada saat dilakukan evaluasi.

2. Perlunya kemampuan dosen dalam mengaplikasikan Quizizz, sehingga dapat mengimplentasikan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam asesmen dan bisa mengolah data yang didapat dari hasil pelaksanaan asesmen. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh bahwa dosen harus tahu pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hal ini mutlak terutama pada era revolusi industri 4.0 saat ini. Jika seorang dosen/pendidik tidak bisa menguasai teknologi pembelajaran maka akan tertinggal khususnya dalam perkembangan dunia pendidikan.
3. Penggunaan Quizizz secara efektif dan efisien akan membantu dalam pelaksanaan evaluasi hasil belajar.

Untuk kedepannya, apabila perkuliahan sudah akan dilaksanakan secara luring, aplikasi Quizizz kelihatannya tetap sangat bermanfaat untuk tetap digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena solusi yang diberikan juga menjawab permasalahan yang dihadapi dalam perkuliahan secara luring. Dengan kata lain pembelajaran bisa menggunakan metode gabungan antara *online* dan *offline*. Konsep ini adalah bentuk proses belajar mengajar yang baru. Pengaplikasian metode pencampuran dua bentuk ini merupakan inovasi dalam pencapaian tujuan proses belajar mengajar. (Yunizha, 2021). Banyak segi dari pelaksanaan proses belajar campuran ini yang bisa dilakukan digali dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2020, Mei 4). *BPMP Bengkulu*. Retrieved from Belajar Asyik Dengan Quizizz di Tengah Pandemi Covid-19: <https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/>
- Amanda (Director). (2021). *Kompetensi Guru: Pedagogik, Profesional, Kepribadian, dan Sosial* [Motion Picture]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=CINJRKWJQPA&t=301s>
- Elyana, L. (Director). (2022). *Strategi Penyusunan Rapor Project Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka* [Motion Picture]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=VIOsZEQWSw0>
- Hastuti, S., & Marzuki, I. (2021). Model Asesmen Alternatif Dalam Evaluasi. *Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 3(1), 280-290. <https://doi.org/10.31000/jkip.v3i1.4252>
- Mertasari, N. M. (2016). Media Online Untuk Asesmen Pendidikan Karakter Terpadu. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(1), 697-705. <https://doi.org/10.23887/jst-undiksha.v5i1.8273>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Muri, Y. (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Murniaseh, E. (2021, September 16). *tirto.id*. Retrieved from Cara Menggunakan Quizizz: Platform Kuis Interaktif Belajar Online: <https://tirto.id/>
- Najib, A. (Director). (2021). *2 Aplikasi Presentasi Interaktif Terbaik Buat Guru Untuk Pembelajaran Online dan Hybrid* [Motion Picture]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=ML4hpRXIuaA&t=131s>
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Base Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus*, 4(1), 25-38. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>
- Pusparini, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Sudaryono. (2021). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajawali Pers.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A., & W. S. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Depok: Rajawali Pers.
- Yunizha, V. (2021, Oktober 10). *Memahami Konsep Blended Learning dan Manfaatnya*. Retrieved from Ruang Kerja: <https://www.ruangkerja.id>