

**PENGINTEGRASIAN QUIZIZZ DI KELAS AKUNTANSI SERTA
DAMPAKNYA TERHADAP ORIENTASI TARGET NILAI TUGAS DAN
EFIKASI DIRI**

David Firna Setiawan¹, Mahmud Yunus²

davidfirmasetiawan@gmail.com, Mahmud_yunus@upgris.ac.id

Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Salah satu alat yang populer digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah Quizizz. Beberapa peneliti melihat motivasi dapat dikonstruksikan melalui (1) orientasi target, (2) nilai tugas, dan (3) efikasi diri. Namun demikian, beberapa hasil penelitian belum menunjukkan kejelasan yang valid mengenai dampak pengintegrasian Quizizz terhadap ketiga hal tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak tersebut. Eksperimen dilakukan melalui pengintegrasian Quizizz yang diklasifikasikan pada tingkat rendah, sedang hingga tinggi. Penelitian dilakukan terhadap 42 mahasiswa semester 1 program studi pendidikan ekonomi universitas PGRI Semarang yang mengikuti kelas akuntansi semester gasal 2019. Teknik analisis data menggunakan oneway ANOVA. Hasil uji ANOVA menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan orientasi target dalam pengintegrasian quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi, (2) tidak terdapat perbedaan nilai tugas dalam pengintegrasian quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi serta (3) terdapat perbedaan efikasi diri dalam pengintegrasian quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz mampu memberikan dampak terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci: quizizz, orientasi target, nilai tugas, efikasi diri

Abstract

One popular tool used by teachers to increase student motivation is Quizizz. Some researchers see motivation can be constructed through (1) target orientation, (2) the value of the task, and (3) self-efficacy. However, some research results have not shown valid clarity regarding the impact of Quizizz integration on these three things. This study aims to analyze this impact. Experiments carried out through the integration of Quizizz which are classified at low, medium to high levels. The study was conducted on 42 first semester students of the PGRI Semarang university economic education study program who took the odd semester accounting class 2019. The data analysis technique used oneway ANOVA. ANOVA test results show that (1) there are differences in target orientation in integrating quizizz at low, medium and high levels, (2) there is no difference in the value of tasks in integrating quizizz at low, medium and high levels and (3) there are differences in self-efficacy in low, medium and high level of quizizz integration. The results of this analysis show that the integration of Quizizz is able to have an impact on student motivation in taking accounting learning.

Keywords: quizizz, orientasi target, nilai tugas, efikasi diri

PENDAHULUAN

Generasi milenial memiliki ketertarikan besar terhadap pengalaman belajar yang menyuguhkan kemudahan dalam mengakses informasi, pengalaman yang menggembirakan serta relevansi atas informasi yang diperoleh pada proses pembelajaran (Jukes & Dosaj, 2004). Kondisi tersebut memberikan dampak pada perubahan strategi guru dalam memberikan pengalaman belajar guna memotivasi siswa agar berpartisipasi lebih baik dalam pembelajaran. Bentuk adaptasi yang dilakukan oleh guru atas kondisi tersebut adalah penggunaan teknologi interaktif di ruang kelas (Boyle & Nicol, 2003).

Salah satu alat yang populer digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah aplikasi pendidikan. Metode yang dapat dilakukan adalah melalui proses pengintegrasian aplikasi pendidikan berbasis web. Studi literatur menyebut teknologi tersebut disebut dengan beberapa istilah diantaranya, (1) sistem pemilihan elektronik, (2) sistem respons audiens, (3) sistem respons personal, dan (4) sistem respons ruang kelas (Fies & Marshall, 2006).

Quizizz merupakan salah satu teknologi interaktif dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses dengan mudah menggunakan perangkat berbasis wireless seperti *smart phone* dan *tablet*. Penggunaan teknologi ini bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan siswa secara instan untuk kemudian hasilnya ditampilkan secara menyeluruh dalam kelas guna mendapatkan umpan balik. Oleh sebab itu, Pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran pada umumnya dilakukan pada pelaksanaan tes formatif.

Pada bidang akuntansi, Quizizz merupakan aplikasi yang cukup populer di tingkat internasional. Melalui kata kunci accounting, hasil pencarian yang

dilakukan pada tanggal 31/1/2020 pukul 13.00 melalui laman <https://quizizz.com/admin/search/accounting> menunjukkan bahwa Quizizz telah digunakan sebagai instrumen penilaian pada 6962 tema. Tingginya popularitas tersebut disebabkan karena Quizizz mampu memberikan pengalaman yang menarik melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan (Zhao, 2019). Selain itu, hasil penelitian lain menunjukkan bahwa Quizizz lebih efektif untuk menumbuhkan antusiasme siswa untuk belajar dan lebih baik daripada aplikasi lain seperti Kahoot! (Basuki & Hidayati, 2019).

Selain mampu memberikan pengalaman yang menarik, pengintegrasian Quizizz juga mampu memberikan dampak positif terhadap orientasi target, nilai tugas dan efikasi diri (Chaiyo & Nokham, 2017). Adanya dampak positif tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Göksün & Gürsoy di mana pengintegrasian Quizizz berdampak positif terhadap prestasi akademik serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Göksün & Gürsoy, 2019). Namun demikian, dalam beberapa penelitian survey yang dilakukan, frekwensi pengintegrasian Quizizz belum menjadi kajian. Padahal, frekwensi pengintegrasian dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas data hasil penelitian. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pengintegrasian Quizizz terhadap orientasi target, nilai tugas dan efikasi diri siswa dikelas akuntansi pada berbagai frekwensi tertentu.

Motivasi dalam pembelajaran online

Salah satu teori yang memberikan penjelasan mengenai peran orientasi target, nilai tugas dan efikasi diri adalah teori nilai harapan. Teori tersebut menjelaskan tiga hal yaitu (1) kepercayaan diri atas kemampuan yang

dimiliki, (2) harapan sukses, serta (3) nilai tugas sebagai subkomponen atas motivasi (Eccles, Wigfield, 1994).

Perspektif lain yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan kajian mengenai motivasi adalah anggapan bahwa motivasi merupakan subkomponen dari regulasi diri. Regulasi diri merupakan usaha sistematis yang dilakukan oleh individu dalam mengelola proses belajar guna mencapai tujuan (Zimmerman & Schunk, 2011). Sebagai subkomponen regulasi diri, motivasi didefinisikan sebagai orientasi pencapaian target atau kecenderungan untuk mencari atau mengembangkan kompetensi melalui orientasi target, kepercayaan diri atas kemampuan yang dimiliki untuk mempelajari sesuatu dan kebermaknaan tugas (Pintrich, 2004). Oleh beberapa peneliti, perspektif ini digunakan untuk mempelajari dampak pembelajaran online terhadap motivasi siswa (Göksün & Gürsoy, 2019).

Perubahan teknologi telah membawa perubahan terhadap lingkungan belajar. Perubahan ini membawa dampak terhadap penelitian mengenai motivasi dari baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Cho & Herron (2015) menemukan bahwa penguasaan materi berhubungan positif dengan regulasi diri siswa sehingga mereka bersedia melakukan interaksi dalam lingkungan pembelajaran online di mana motivasi menjadi salah satu subkomponen di dalamnya. Hasil yang relatif sama ditunjukkan melalui eksperimen yang dilakukan oleh Kyewski & Krämer (2018) juga menunjukkan bahwa permainan yang diselenggarakan dalam lingkungan belajar online di mana terdapat penghargaan (lencana) didalamnya berpengaruh terhadap motivasi.

Orientasi target

Teori orientasi target menjelaskan mengapa orang terlibat dalam tugas dan bagaimana mereka mendekati tugas. Teori orientasi tujuan umumnya mengategorikan orientasi tujuan sebagai intrinsik dan ekstrinsik. Siswa yang memegang tujuan intrinsik cenderung mengerahkan lebih banyak usaha dan lebih gigih dalam menyelesaikan tugas-tugas sulit daripada mereka yang memegang tujuan ekstrinsik (Pintrich & Schunk, 2002).

Beberapa peneliti menganggap bahwa intervensi lingkungan belajar dapat memberikan dampak terhadap orientasi target. Greene & Miller (1996) menemukan bahwa melalui adanya intervensi terhadap lingkungan belajar, siswa dengan orientasi target tinggi lebih cenderung menggunakan strategi kognitif yang mendalam dan strategi pengaturan diri lebih baik dibandingkan dengan siswa dengan orientasi target rendah.

Nilai tugas

Nilai tugas mengacu pada keyakinan individu tentang berbagai alasan untuk terlibat dalam suatu tugas (Pintrich & Schunk, 2002). Bures, Amundsen, & Abrami (1998) menemukan bahwa siswa yang memegang harapan hasil yang lebih tinggi dan nilai tugas cenderung lebih puas dengan pengalaman belajar konferensi komputer daripada mereka yang memiliki keyakinan harapan dan nilai tugas yang lebih rendah. Lee (2002) juga menemukan bahwa siswa menilai tugas lebih mungkin puas dengan pengalaman belajar online mereka..

Efikasi diri

Konsep efikasi diri (*self-efficacy*) dipopulerkan oleh Bandura (1997). Efikasi diri merupakan bentuk keyakinan yang dimiliki individu terhadap kemampuan mengatur dan melakukan usaha yang diperlukan sebagai bentuk

respon atas kondisi yang membutuhkan pencapaian tujuan (situasi prospektif) Sebagai contoh, ketika seseorang menilai diri mereka memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, mereka secara aktif akan terlibat dalam penyelesaian tugas baru dan bertahan pada tugas lain meskipun dihadapkan pada kesulitan yang semakin besar (Pintrich & Schunk, 2002).

Penerapan konsep efikasi diri dalam lingkungan pembelajaran online akan membawa dampak terhadap kinerja. Seperti Lee (2002) yang menemukan bahwa siswa dengan efikasi diri yang tinggi terlihat memiliki kinerja lebih baik dibandingkan siswa dengan efikasi diri yang lebih rendah.

Pengintegrasian Quizizz dalam Pembelajaran

Pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran dilakukan melalui pendekatan classroom response systems (CMS) atau sistem respon kelas. CMS adalah sebuah sistem yang menggunakan perangkat genggam nirkabel seperti ponsel pintar (smartphone) dan tablet untuk mengumpulkan respons siswa dalam jumlah tertentu (agregasi) untuk kemudian menampilkan hasilnya secara agregat di kelas. Sistem ini juga memungkinkan adanya umpan balik tampilan kunci jawaban yang diinput oleh instruktur (Chaiyo & Nokham, 2017). Secara prosedural sistem ini mengkategorikan aktivitasnya menjadi kategori yaitu, (1) pertanyaan dan tampilan alternative jawaban, (2) identitas pemain dan respon mereka atas pertanyaan, serta (3) manajemen dan analisis data (Deal, 2007).

Pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui aktivitas gamifikasi dalam tes formatif maupun tes sumatif. Hal yang sama juga telah dilakukan oleh Göksün & Gürsoy (2019) yang menggunakan Quizizz

sebagai alat penilaian formatif. Dalam penerapannya, aplikasi ini memberikan tampilan yang berbeda antara Guru dengan siswa. Namun demikian, baik guru maupun siswa harus melakukan autentikasi untuk dapat saling berinteraksi. Pada proses awal, guru harus menginput pertanyaan terlebih dahulu. Permainan dimulai ketika guru membagikan kode yang akan diinput oleh siswa ketika mereka ingin memulai permainan. Urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga aktivitas mengakses informasi secara illegal dapat diminimalisir.

Uraian mengenai orientasi target, keberartian tugas dan efikasi diri memunculkan beberapa dugaan. Dugaan tersebut dirumuskan dalam hipotesis nol (H_0) sebagai berikut.

1. Tidak terdapat perbedaan orientasi target dalam pengintegrasian quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi.
2. Tidak terdapat perbedaan nilai tugas dalam pengintegrasian quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi.
3. Tidak terdapat perbedaan efikasi diri dalam pengintegrasian quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi.

METODE

Penelitian ini di desain menggunakan metode kuantitatif melalui eksperimen. Basis eksperimen adalah frekwensi pengintegrasian Quizizz mulai tingkat rendah, sedang hingga tinggi. Pada tingkat rendah ($N=1$) Quizizz digunakan satu kali selama tiga kali pertemuan. Pada tingkat sedang ($N=2$) Quizizz digunakan dua kali selama tiga kali pertemuan dan pada tingkat tinggi ($N=3$) Quizizz digunakan tiga kali selama tiga kali pertemuan. Metode survey dilakukan untuk mengumpulkan data. Pengambilan sampel dilakukan secara random sejumlah 10 mahasiswa tanpa

memperhatikan karakteristik subjek penelitian. Analisis data menggunakan oneway ANOVA.

Penelitian dilakukan terhadap 42 mahasiswa semester 1 program studi pendidikan ekonomi universitas PGRI Semarang yang mengikuti kelas akuntansi semester gasal 2019 (tabel 1.1). Kemampuan menggunakan aplikasi Quizizz dipengaruhi oleh kepemilikan ponsel pintar atau smart phone. Oleh sebab itu, karakteristik subjek penelitian diklasifikasikan berdasarkan kepemilikan smart phone. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa seluruh partisipan memiliki smart phone. Sehingga dapat dipastikan bahwa seluruh mahasiswa telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan aplikasi yang ada diponsel mereka termasuk aktivitas pemasangan (install) dan pelepasan (uninstall) aplikasi Quizizz.

Tabel 1.1 Karakteristik Subjek Penelian

Grup	Jenis kelamin		Kepemilikan smart phone
	Laki-laki	Perempuan	
A	4	11	14
B	4	10	14
C	3	10	14

Sumber: Data primer

Selain karakteristik tersebut, mahasiswa juga memiliki kemampuan yang cukup baik. Menggunakan kriteria skor 1-5 (kurang), 6-10 (cukup) dan lebih dari 10 (tinggi), sedangkan kelompok A mendapatkan skor rata-rata 7, kelompok B dan C mendapatkan skor rata-rata 8. Berdasarkan skor rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa masing-masing kelompok memiliki kemampuan awal yang relative sama.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 minggu pada pertemuan 2, 3 dan 4. Rangkaian penelitian dilakukan dalam

tiga tahap yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan penelitian, serta (3) pengumpulan data. Perencanaan dilakukan pada pertemuan pertama melalui, (1) penyampaian kontrak perkuliahan, (2) modul atau referensi yang digunakan, serta (3) pemasangan aplikasi Quizizz pada kelompok A, B dan C.

Tabel 1.2 Frekwensi Pengintegrasian Quizizz

Konten yang diajarkan	Pengintegrasian Quizizz kelompok		
	A	B	C
Sistem informasi akuntansi	0	0	1
Prosedur entry jurnal	0	1	1
Posting buku besar	1	1	1

Sumber: Data primer

Pelaksanaan penelitian dilakukan terhadap tiga konten pembelajaran yaitu, (1) sistem informasi akuntansi, (2) prosedur entry jurnal, serta (3) posting buku besar. Pengintegrasian Quizizz dilakukan pada pertemuan ke tiga yaitu pada pembelajaran yang mengajarkan konten ketiga (frekwensi rendah). Pengintegrasian Quizizz pada kelompok B dilakukan pada pertemuan ke dua yaitu pada pembelajaran yang mengajarkan konten kedua dan ketiga (frekwensi sedang). Pengintegrasian Quizizz pada kelompok C dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua yaitu pada pembelajaran yang mengajarkan konten pertama, kedua dan ketiga (frekwensi tinggi). Penyebaran kuesioner dilakukan terhadap semua kelompok pada pertemuan terakhir.

Pengukuran variabel dalam penelitian ini dilakukan terhadap motivasi. Survey dilakukan melalui beberapa pertanyaan dalam questioner yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai orientasi target (N=4), keberartian (nilai) tugas (N=6),

kepercayaan diri untuk belajar dan menunjukkan kinerja (N=7). Semua pertanyaan dalam penelitian diadaptasi dari penelitian terdahulu (Cho, 2015). Pengukuran variabel dilakukan menggunakan skala likert yang digunakan mulai dari 1 (sama sekali tidak benar) hingga 7 (sangat benar).

Uji validitas dan reliabilitas instrument dilakukan melalui 30 sampel diluar subjek penelitian dengan mengkorelasikan item butir dengan item total. Hasil pengujian terhadap instrumen penelitian menunjukkan bahwa semua butir soal dalam instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data y1, dan y2 valid ($r > 0.361, p < 0.05$) kecuali y3 pada item nomor 3.8. Uji reliabilitas instrument dilakukan menggunakan nilai Cronbach's Alpha (tabel 1.3). Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh instrument memiliki reliabilitas yang tinggi ($\alpha > 0.7$).

Tabel 1.3 Nilai Cronbach's Alpha pada setiap variabel

Variabel	Cronbach's Alpha
Orientasi target (y1)	.831
Keberartian (nilai) tugas (y2)	.765
Kepercayaan diri untuk belajar dan menunjukkan kinerja (y3)	.767

Sumber: Data primer

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test diketahui bahwa semua data y1, y2 dan y3 berdistribusi normal dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0.05 ($p > 0.05$). Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene statistic yang menunjukkan bahwa kelompok uji yang menjadi sampel penelitian adalah homogen dengan nilai y1, y2 dan y3 lebih besar

dari 0.05 ($p > 0.05$). Sedangkan hasil komparasi rerata menggunakan one way ANOVA menghasilkan luaran sebagai berikut.

Tabel 1.4 Hasil uji ANOVA

Variabel	Ftabel	F hitung	Sig
y1	1.875	4.92	0.028
y2	1.875	0.28	0.756
y3	1.875	6.88	0.004

Sumber : Data primer

Penolakan H₀ pada pengujian y1 memberikan penjelasan bahwa pengintegrasian Quizizz berdampak terhadap orientasi target yaitu skor. Artinya, pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran pada frekwensi tertentu dapat meningkatkan motivasi mahasiswa melalui orientasi target. Kajian mengenai objektivitas skor kinerja mahasiswa dapat didiskusikan pada penelitian selanjutnya.

Penerimaan H₀ pada pengujian y2 menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz tidak memberikan dampak terhadap nilai atau (keberartian) tugas. Dengan kata lain, baik diintegrasikan atau tidak diintegrasikan, responden menganggap bahwa tugas pada setiap sesi pembelajaran memiliki keberartian.

Penolakan H₀ pada pengujian y3 menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz memberikan dampak terhadap efikasi diri. Artinya, pengintegrasian Quizizz dalam pembelajaran pada frekwensi tertentu dapat meningkatkan motivasi mahasiswa melalui efikasi diri. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan melalui pengintegrasian Quizizz pada konten lain atau penambahan frekwensi pengintegrasian Quizizz. Tujuannya adalah untuk menghasilkan informasi mengenai dampak pengintegrasian Quizizz terhadap ekfikasi diri.

Tabel 1.5 Komparasi Rerata

Variabel	Rendah	Sedang	Tinggi
Mean y1	15.6	16.5	18.1
y2	20.6	21.6	21.7

	y3	25.3	28.9	30.4	y3	3.86	2.84	2.63
Std. Dev	y1	1.57	2.71	1.35	Sumber : Data primer			
	y2	4.24	3.5	2.98				

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil uji ANOVA menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan orientasi target dalam pengintegrasian quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi, (2) tidak terdapat perbedaan nilai tugas dalam pengintegrasian quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi serta (3) terdapat perbedaan efikasi diri dalam pengintegrasian quizizz pada tingkat rendah, sedang dan tinggi. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa pengintegrasian Quizizz mampu memberikan dampak terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas hasil penelitian pada konten serta karakteristik populasi yang berbeda. Melalui metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan validitas hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York, NY: W.H. Freeman and Company.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. In *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC) (2019)*(Online: https://www.researchgate.net/publication/334358438_Kahoot_or_Quizizz_the_Students'_Perspectives).
- Bures, E. M., Amundsen, C. C., & Abrami, P. C. (1998). Motivation to learn via computer conferencing: Exploring how task-specific motivation and CC expectations are related to student acceptance of learning via CC. *Journal of Educational Computing Research*, 27(3), 249–264.
- Boyle, J. T., & Nicol, D. J. (2003). Using classroom communication systems to support interaction and discussion in large class settings. *ALT-J*, 11(3), 43-57.
- 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.
- Cho, M. H., & Heron, M. L. (2015). Self-regulated learning: the role of motivation, emotion, and use of learning strategies in students' learning experiences in a self-paced online mathematics course. *Distance Education*, 36(1), 80-99.
- Deal, A. (2007). A Teaching with Technology White Paper Classroom Response Systems. *Teaching with Technology*. <http://www.cmu.edu/teaching/>
- Fies, C., & Marshall, J. (2006). Classroom response systems: A review of the literature. *Journal of Science Education and Technology*, 15(1), 101-109.
- Greene, B. A., & Miller, R. B. (1996). Influences on achievement: Goals, perceived ability, and cognitive engagement. *Contemporary Educational Psychology*, 21(2), 181–192.
- Göksün, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15-29.
- Hiltbrand, T., & Burke, M. (2011). How gamification will change business

- intelligence. *Business Intelligence Journal*, 16(INL/JOU-11-21248).
- Jukes, I., McCain, T., & Crockett, L. (2010). *Understanding the digital generation: Teaching and learning in the new digital landscape*. Corwin Press.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Lee, C. -Y. (2002). The impact of self-efficacy and task value on satisfaction and performance in a Web-based course. *Dissertation Abstracts International*, 63(05), 1798A.
- Pintrich, P. R. (2004). A conceptual framework for assessing motivation and self-regulated learning in college students. *Educational Psychology Review*, 16, 385–407. doi:1040-726X/04/1200-0385/0.
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in education: Theory, research, and applications*, (2nd ed.) Upper Saddle River, N.J.: Merrill Prentice Hall.
- Wigfield, A. (1994). Expectancy-value theory of achievement motivation: A developmental perspective. *Educational psychology review*, 6(1), 49-78.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. (2011). *Handbook of self-regulation of learning and performance*. New York, NY: Routledge