

**DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ
SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

TESIS

*diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan*



Disusun Oleh:

NADYA NUR AKMALIA

NIM.2002112

PROGRAM PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

Nadya Nur Akmalia, 2023

**DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN *QUIZIZZ*
SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Disusun Oleh:

NADYA NUR AKMALIA

NIM.2002112

Sebuah Tesis diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Nadya Nur Akmalia

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak cipta di lindungi Undang – Undang

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan di cetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

Nadya Nur Akmalia

NPM: 2002112

DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Ir. Dedi Rohendi, M.T.

NIP. 19670524 199302 1 001

Mengetahui

Ketua program studi

Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan



Prof. Dr. Ade Gafar Abdullah, M.Si.

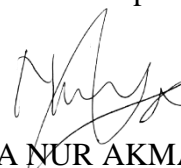
NIP. 19721113 199903 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul “DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN” ini beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko /sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



NADYA NUR AKMALIA

NIM.2002112

ABSTRAK

Era teknologi yang semakin maju, penting bagi guru untuk mengembangkan keterampilan teknologi, menyesuaikan metode pembelajaran, menggali strategi pembelajaran, mendorong kolaborasi siswa, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, inklusif, dan relevan dengan dunia digital yang semakin maju. Pendidikan vokasional dan teknologi memiliki peran yang penting dalam memenuhi kebutuhan tersebut dan membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia. *Platform* adalah media evaluasi belajar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, dan adaptif. Salah satu *Platform* yang akan diteliti oleh peneliti yakni *Quizizz*. Tujuan penelitian untuk daya penerimaan siswa terhadap penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif ekplanatif melalui survei. Sampel yang diambil dengan cara teknik *purposive sampling* sebagai instrumen pengumpulan data. Sampel penelitian terdiri dari 72 siswa di sekolah menengah kejuruan yang menggunakan *Quizizz* dalam proses belajar. Faktor – faktor yang mempengaruhi penerimaan siswa terhadap *Quizizz*, adalah *Perceived Playfulness* (Persepsi Kesenangan), *Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan), dan *Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa secara positif menerima penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi belajar. Mereka menganggap *Quizizz* sebagai alat yang menyenangkan dan bermanfaat dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor seperti *Perceived Playfulness*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh signifikan terhadap niat penggunaan *Quizizz* oleh siswa. Temuan ini memiliki implikasi penting dalam pengembangan teknologi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan bagi pengembang aplikasi pembelajaran untuk merancang *Platform* yang menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa.

Kata Kunci: *Quizizz*, penerimaan siswa, media evaluasi belajar, *Perceived Playfulness*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*

ABSTRACT

In an era of advancing technology, it is essential for teachers to develop technological skills, adapt teaching methods, explore learning strategies, promote student collaboration, and be adaptable to technological developments. Teachers should create engaging, inclusive, and relevant learning environments in the increasingly digital world. Vocational and technological education play a vital role in meeting these needs and improving the quality of human resources. Platforms are learning evaluation media that can create more interactive and adaptive learning experiences. One of the platforms that researchers will investigate is Quizizz. The research aims to analyze students' acceptance of using Quizizz as an evaluation tool. The study adopts a quantitative explanatory approach through a survey, using purposive sampling to gather data from 72 students in vocational schools who used Quizizz in their learning process. The factors influencing students' acceptance of Quizizz are Perceived Playfulness, Perceived Usefulness, and Perceived Ease of Use. The research findings show that students positively accept the use of Quizizz as an evaluation medium. They view Quizizz as a fun and beneficial tool in the learning process. Factors like Perceived Playfulness, Perceived Usefulness, and Perceived Ease of Use significantly influence students' intention to use Quizizz. These findings have important implications for developing more effective and engaging learning technologies. Moreover, the research results can guide learning application developers in designing platforms that are attractive, user-friendly, and effective in improving student learning achievements..

Keywords: *Quizizz, student acceptance, learning media, Perceived Playfulness, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah dan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Tesis ini merupakan salah satu tugas akhir dalam menyelesaikan program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan yang peneliti ambil. Penelitian tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Dedi Rohendi, M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penelitian tesis ini.
2. Bapak Prof Dr. Ade Gafar Abdullah, M. Si., selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknologi dan kejuruan yang selalu memberikan inspirasi dan motivasi yang tiada henti sehingga penyusunan tesis ini dapat selesai.
3. Seluruh dosen beserta staf Prodi Pendidikan Teknologi dan kejuruan, terima kasi atas ilmu dan bantuannya dalam memberi ilmu kepada mahasiswanya terutama peneliti. Semoga ilmu yang telah diamalkan selalu bermanfaat dan menjadi amal baik disisi Allah SWT.
4. Kepala Sekolah beserta staf SMK Tribakti Pangalengan yang telah memberikan dukungan dan izin penelitian.
5. Orang tua dan Keluarga besar yang telah memberikan dukungan moral dan doa selama penelitian tesis ini.
6. Teman-teman dan rekan kerja di yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penelitian tesis ini.
7. Seluruh responden yang telah berpartisipasi pada penelitian ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan – kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan juga dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan. Penelitian tesis adalah sebuah proses yang panjang dan penuh tantangan, namun berkat dukungan dari berbagai pihak, tesis ini akhirnya selesai ditulis. Meskipun peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam tesis ini, peneliti sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk meningkatkan kualitasnya.

Peneliti, Agustus 2023

NADYA NUR AKMALIA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Struktur Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Evaluasi Belajar	8
2.2 <i>Assessment Platform</i>	11
2.3 <i>Quizizz</i>	13
2.3.1. Kelebihan <i>Quizizz</i> sebagai media evaluasi belajar	14
2.3.2. Kekurangan <i>Quizizz</i> sebagai media evaluasi belajar	15
2.4 Hasil Belajar.....	16
2.5 TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>).....	18
2.6 Penelitian terdahulu	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1. Metode Penelitian	23
3.2. Prosedur Penelitian	23
3.3. Populasi Dan Sampel	26
3.4. Hipotesis	27
3.4.1. <i>Perceived Playfulness (PP)</i>	28
3.4.2. <i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i>	28

3.4.3.	<i>Perceived of Usefulness (PU)</i>	28
3.4.4.	<i>Behavior intentions to use (BIU)</i>	28
3.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6.1.	Observasi	29
3.6.2.	Dokumentasi.....	29
3.6.3.	Wawancara	29
3.6.4.	Kuesioner.....	30
3.6.	Instrumen penelitian.....	30
3.7.	Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		35
4.1.	Data Penelitian.....	35
4.1.1.	Karakteristik Responden.....	36
4.1.2.	Kegiatan observasi menggunakan <i>Quizizz</i> sebagai media evaluasi belajar	37
4.2.	Pengukuran uji realibilitas dan validitas	40
4.3.	Pengujian Model Struktural	42
4.4.	Data penelitian T hitung perkomponen.....	45
4.5.	Hasil pengujian hipotesis	51
4.6.	Hasil penelitian	53
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI.....		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Implikasi	57
5.3	Rekomendasi.....	58

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 hasil belajar siswa secara langsung atau Live di <i>Quizizz</i>	14
Gambar 2. 2 Model TAM	19
Gambar 3. 3 Prosedur Penelitian	24
Gambar 3. 2 Hipotesis dan kode pernyataan Penelitian dengan TAM.....	27
Gambar 4. 1 siswa melakukan evaluasi belajar menggunakan <i>Quizizz</i> di kelas.....	38
Gambar 4. 2 hasil evaluasi belajar siswa di <i>Quizizz</i> secara live	39
Gambar 4. 3 Evaluasi hasil belajar siswa di <i>Quizizz</i> melakukan pengerjaan soal	40
Gambar 4. 4 Parameter Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	41
Gambar 4. 5 Model struktur TAM (Technology Acceptment Model)	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Butir butir per kuesioner penelitian	30
Tabel 4. 1 karakteristik Jenis Kelamin	36
Tabel 4. 2 Data hasil penelitian	45
Tabel 4. 3 Besarnya nilai pengaruh setiap variabel terhadap BIU	42
Tabel 4. 4 Nilai koefisien Jalur antar komponen	43
Tabel 4. 5 Nilai THitung hasil dari prosedur <i>bootstrapping</i> untuk jalur korelasi	44
Tabel 4. 6 Nilai THitung hasil dari prosedur <i>bootstrapping</i> untuk hipotesis	51

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I., & Madden, T. J. (1986). Prediction of goal-directed behavior: Attitudes, intentions, and perceived behavioral control. *Journal of Experimental Social Psychology*, 22(5), 453–474. [https://doi.org/10.1016/0022-1031\(86\)90045-4](https://doi.org/10.1016/0022-1031(86)90045-4)
- Astuti, D., Susilo, G., Jurnal, T. S.-D. F., & 2018, undefined. (n.d.). Pengaruh konsentrasi belajar dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal.Pmat.Uniba-Bpn.Ac.Id*. Retrieved May 2, 2021, from <https://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/view/25>
- Bagozzi, R. P., Davis, F. D. D., & Warshaw, P. R. (2016). Development and Test of a Theory of Technological Learning and Usage: <https://doi.org/10.1177/001872679204500702>, 45(7), 659–686. <https://doi.org/10.1177/001872679204500702>
- Basuki, Y., Language, Y. H.-P. of the 3rd E., & 2019, undefined. (2019). Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. *Books.Google.Com*, 8(1). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>
- Becker, J., Ringle, C., Structural, M. S.-J. of A., & 2018, undefined. (n.d.). Estimating moderating effects in PLS-SEM and PLSc-SEM: Interaction term generation* data treatment. *Researchgate.Net*. Retrieved November 29, 2022, from https://www.researchgate.net/profile/Jan-Michael-Becker/publication/325333754_Estimating_Moderating_Effects_in_PLS-SEM_and_PLSc-SEM_Interaction_Term_GenerationData_Treatment/links/5b0c6f4baca2725783ec44bd/Estimating-Moderating-Effects-in-PLS-SEM-and-PLSc-SEM-Interaction-Term-GenerationData-Treatment.pdf
- Brown, A., Fishenden, J., Thompson, M., & Venters, W. (2017). Appraising the impact and role of platform models and Government as a Platform (GaaP) in UK Government public service reform: Towards a Platform Assessment Framework (PAF). *Government Information Quarterly*, 34(2), 167–182. <https://doi.org/10.1016/J.GIQ.2017.03.003>
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for*

Nadya Nur Akmalia, 2023

DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sustainable Growth, ICDAMT 2017, 178–182.
<https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>

- Chin, W. W., Gopal, A., & Salisbury, W. D. (1997). Advancing the theory of adaptive structuration: The development of a scale to measure faithfulness of appropriation. *Information Systems Research*, 8(4), 342–367.
- Creswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). Determining validity in qualitative inquiry. *Theory into Practice*, 39(3), 124–130. https://doi.org/10.1207/s15430421tip3903_2
- Cutumisu, M., & Lou, N. M. (2020). The moderating effect of mindset on the relationship between university students' critical feedback-seeking and learning. *Computers in Human Behavior*, 112. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106445>
- d Barclay, H. (n.d.). C., & thompson, R.(1995). the Partial least squares (PLS) approach to causal modeling: Personal computer adoption and use as an illustration (with commentaries). *Technology Studies*, 2(2), 285–323.
- Dascalu, M. I., Bodea, C. N., Tesila, B., Moldoveanu, A., & Ordoñez de Pablos, P. (2017a). How social and semantic technologies can sustain employability through knowledge development and positive behavioral changes. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.026>
- Dascalu, M. I., Bodea, C. N., Tesila, B., Moldoveanu, A., & Ordoñez de Pablos, P. (2017b). How social and semantic technologies can sustain employability through knowledge development and positive behavioral changes. *Computers in Human Behavior*, 70, 507–517. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.026>
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use*, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Degirmenci, R. (2021). The Use of *Quizizz* in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology*, 1(1), 1–11. <https://langedutech.com/letjournal/index.php/let/article/view/12>
- Di Valentin, C., Emrich, A., Lahann, J., Werth, D., & Loos, P. (2015). Adaptive social media skills trainer for vocational education and training: Concept and implementation of a recommender system. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, 2015-March*, 1951–1960. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2015.234>
- Dupuis, M., Khadeer, S., & Huang, J. (2017). “I Got the Job!”: An exploratory study examining the psychological factors related to status updates on facebook. *Computers in Human*

Nadya Nur Akmalia, 2023

DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Behavior*, 73, 132–140. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.020>
- Efron, B. (1992). *Bootstrap Methods: Another Look at the Jackknife*. 569–593. https://doi.org/10.1007/978-1-4612-4380-9_41
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). *Structural equation models with unobservable variables and measurement error: Algebra and statistics*. Sage Publications Sage CA: Los Angeles, CA.
- Gravatt, A. E., Lindzey, G., & Aronson, F. (1969). The Handbook of Social Psychology. *The Family Coordinator*, 18(2), 181. <https://doi.org/10.2307/582242>
- Hair, J. F., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2011). PLS-SEM: Indeed a silver bullet. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 19(2), 139–152. <https://doi.org/10.2753/MTP1069-6679190202>
- Hamalik, O. (2004). *Psikologi belajar dan mengajar / Oemar Hamalik*. Sinar Baru Algensindo.
- Hashimov, E. (2015). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook and The Coding Manual for Qualitative Researchers. *Technical Communication Quarterly*, 24(1), 109–112. <https://doi.org/10.1080/10572252.2015.975966>
- Khaddage, F. M. (2016). The Impact of E-Learning Systems Design Features on Students' Perceived Ease of Use and Usefulness. *Journal of Educational Technology & Society*, 19, 4. <https://doi.org/10.2307/26322919>
- Ki-Soon Lee, H.-S. L. Y. K. (2007). *Factors Influencing the Adoption Behavior of Mobile Banking: A South Korean perspective | Semantic Scholar*. Semantic Scholar. <https://www.semanticscholar.org/paper/Factors-Influencing-the-Adoption-Behavior-of-Mobile-Lee-Lee/182bfafbe9313936cbddcf5bf949070f2b329190#paper-header>
- Levy, P., & Lemeshow, S. (2013). *Sampling of populations: methods and applications*. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=XU9ZmLe5k1IC&oi=fnd&pg=PT14&dq=sample+and+population&ots=ocdRG8QDWp&sig=mrV3hA6Bz-dgaCjNI7sj3YoyVOg>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' Perception towards the Use of *Quizizz* in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. *Sustainability 2021, Vol. 13, Page 6436*, 13(11), 6436. <https://doi.org/10.3390/SU13116436>

- Mathieson, K. (1991). Predicting user intentions: Comparing the *Technology Acceptance Model* with the theory of planned behavior. *Information Systems Research*, 2(3), 173–191. <https://doi.org/10.1287/ISRE.2.3.173>
- Matthews, L., Hair, J., Management, R. M.-M., & 2018, undefined. (n.d.). PLS-SEM: THE HOLY GRAIL FOR ADVANCED ANALYSIS. *Mmaglobal.Org*. Retrieved November 29, 2022, from <http://www.mmaglobal.org/publications/MMJ/MMJ-Issues/2018-Spring/MMJ-2018-Vol28-Issue1-Complete.pdf#page=9>
- Moon, J. W., & Kim, Y. G. (2001). Extending the TAM for a World-Wide-Web context. *Information and Management*, 38(4), 217–230. [https://doi.org/10.1016/S0378-7206\(00\)00061-6](https://doi.org/10.1016/S0378-7206(00)00061-6)
- Niemi, H. M., & Kousa, P. (n.d.). A Case Study of Students' and Teachers' Perceptions in a Finnish High School during the COVID Pandemic. *The International Journal of Technology in Education and Science (IJTES) International Journal of Technology in Education and Science*, 4(4), 2020. Retrieved May 2, 2021, from www.ijtes.net
- Omobola, G. A. I. D. (2021, February 25). *Planning and Designing Online Vocational Skill Showcasing Platform: From an Educational Perspective | Journal of Technical Education and Training*. <https://penerbit.uthm.edu.my/ojs/index.php/JTET/article/view/7785>
- Öztürk, E., & Özmen, S. K. (2016). The relationship of self-perception, personality and high school type with the level of problematic internet use in adolescents. *Computers in Human Behavior*, 65, 501–507. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.016>
- Passey, D., & Higgins, S. (Steve E. . (2014). *Learning platforms and learning outcomes*. 122.
- Pritchett, L. (2015). *Creating Education Systems Coherent for Learning Outcomes*. https://doi.org/10.35489/BSG-RISE-WP_2015/005
- Rahayu, I., Applied, P. P.-E. C. on, & 2019, undefined. (2019). The use of *Quizizz* in improving students' grammar understanding through self-assessment. *Atlantis-Press.Com*. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/conaplin-18/125911438>
- Rahmah, N., Lestari, A., Musa, L. A. D., & Sugilar, H. (2019). *Quizizz* Online Digital System Assessment Tools. *Proceeding of 2019 5th International Conference on Wireless and Telematics, ICWT 2019*. <https://doi.org/10.1109/ICWT47785.2019.8978212>
- Ricard, M., Zachariou, A., & Burgos, D. (2020). Digital Education, Information and Communication Technology, and Education for Sustainable Development. In *Lecture Notes in Educational Technology* (pp. 27–39). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-15-4952-6_2

- Rickards, W., & Stitt-Bergh, M. (2016). *Evaluating Student Learning in Higher Education: Beyond the Public Rhetoric: New Directions for Evaluation, Number 151*.
https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=BRQIDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=Evaluating+Student+Learning+in+Higher+Education:+Beyond+the+Public+Rhetoric&ots=pFTFTUM_uQ&sig=xNVq1IZF3fk0WC2NPBHWkIKLal4
- Salisbury, W. D., Chin, W. W., Gopal, A., & Newsted, P. R. (2002). Better theory through measurement—Developing a scale to capture consensus on appropriation. *Information Systems Research, 13*(1), 91–103.
- Soares, F., & Lopes, A. P. (2018). ONLINE ASSESSMENT THROUGH MOODLE PLATFORM. *ICERI2018 Proceedings, 1*, 4952–4960.
<https://doi.org/10.21125/ICERI.2018.2124>
- Sugiyono, D. (2009). *Metodologi penelitian pendidikan*. Alfabeta.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=uUIIujUAAAJ&citation_for_view=uUIIujUAAAJ:-f6ydRqryjwC
- Syarifuddin, A. (n.d.). *BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG Abstract : 57–58*.
- Thompson, J. B. (1995). *The media and modernity: A social theory of the media*. Stanford University Press.
- Tsai, Y. H. L. . Y. H. (2013). An evaluation of students' acceptance and usage of a learning management system. *Interactive Learning Environments, 21*(1), 63–79.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2011.593494>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems, 27*(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Zhao, F. (2019). Using *Quizizz* to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education, 8*(1), 37–43.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>
- Zuhriyah, S, Research, B. P.-U. J. of E., & 2020, undefined. (n.d.). Exploring Students' Views in the Use of *Quizizz* as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Academia.Edu*. Retrieved June 26, 2023, from https://www.academia.edu/download/64871070/UJER32_19517253.pdf
- Zuhriyah, Siti, & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of *Quizizz* as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of*

Educational Research, 8(11), 5312–5317. <https://doi.org/10.13189/UJER.2020.081132>

Nadya Nur Akmalia, 2023

DAYA PENERIMAAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI BELAJAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu