

cek plagiasi

by Aisyah Bindiya

Submission date: 07-Aug-2023 11:54PM (UTC+0700)

Submission ID: 2142724600

File name: Hasil_Cek_Plagiasi.docx (338.04K)

Word count: 8027

Character count: 53851

EFL Students' Perceptions Towards Quizizz Usage in English Subject Formative Assessment

[Persepsi Mahasiswa EFL Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Formatif Mata Pelajaran Bahasa Inggris]

Aisyah Bindiya¹⁾, Niko Fediyanto, S.S., MA²⁾

1) Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

2) Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: nikofediyanto@umsida.ac.id

Abstract. Currently, developing technology encourages English teachers to be able to use several educational platforms. Quizizz is one of the educational innovations carried out to achieve learning goals. This study uses a qualitative descriptive research method. In this research, the focus is on exploring how students perceive Quizizz, a formative assessment tool rooted in the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). The study adapts and customizes an interview guide from prior research and investigates four aspects: performance expectations, effort expectations, social influence, and facilitating conditions. Researchers conducted research at SMK Sumber Ilmu Tulangan, using Quizizz as a formative assessment tool in English lessons. Data collection included semi-structured interviews and documentation, showing positive responses to performance expectations, effort expectations, social influence, and facilitating conditions. However, concerns were raised regarding the limitations of question types, signal problems, and the lack of school-provided facilities.

Keywords - Quizizz; assessment tool; formative assessment; UTAUT.

Abstrak. Saat ini, perkembangan teknologi mendorong para guru bahasa Inggris untuk dapat menggunakan beberapa platform pendidikan. Quizizz merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menginvestigasi persepsi siswa terhadap Quizizz, alat penilaian formatif berbasis Konstruksi Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). Penelitian ini mengadaptasi dan memodifikasi panduan wawancara dari penelitian sebelumnya dan menguji empat dimensi: Performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions. Peneliti melakukan penelitian di SMK Sumber Ilmu Tulangan, menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian formatif dalam pelajaran bahasa Inggris. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara semi-terstruktur dan dokumentasi. Temuan menunjukkan respon positif mengenai Performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions. Namun, ada kekhawatiran mengenai batasan jenis pertanyaan, masalah sinyal, dan kurangnya fasilitas yang disediakan oleh sekolah.

Kata Kunci - Quizizz; alat penilaian; penilaian formatif; UTAUT.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi di era kontemporer globalisasi dan implikasinya terhadap pendidikan tidak dapat diabaikan. Perkembangan teknologi yang semakin kompleks telah menjadi cara untuk mencapai tujuan pendidikan, sehingga para pendidik di semua tingkat pendidikan harus menggunakan dan menciptakan alat-alat yang lebih mutakhir yang dapat diakses dalam masyarakat saat ini [1]. Selain itu, penyebaran cepat wabah COVID-19 pada Maret 2020 memiliki dampak signifikan pada sistem pendidikan global, termasuk di Indonesia. Semua aktivitas pendidikan harus dilakukan secara online untuk menghindari interaksi tatap muka antara guru dan siswa. Karena peralihan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran online terjadi tiba-tiba dan tanpa persiapan sebelumnya, hal ini menimbulkan berbagai masalah bagi para instruktur. Pembelajaran online atau jarak jauh yang efektif memerlukan penggunaan materi pembelajaran [2].

Guru-guru dapat menggunakan berbagai platform pendidikan online dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris. Berbagai media dapat mendorong atau membantu pembelajaran siswa, termasuk WhatsApp, Google Classroom, Quizizz, dan YouTube. Quizizz adalah salah satu inovasi pendidikan yang dibuat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi ini adalah alat pembelajaran dengan beberapa kemampuan pembelajaran. Aplikasi ini gratis untuk digunakan oleh guru dan siswa, dan sangat mudah digunakan [4]. Quizizz adalah program pendidikan berbasis gamifikasi yang populer dan cukup mudah didownload dari toko aplikasi play store atau app store. Quizizz adalah alat pendidikan berbasis permainan yang meningkatkan materi pelajaran dengan kegiatan multipemain, membuatnya lebih dinamis dan menarik [5]. Siswa dapat dengan mudah menggunakan Quizizz pada ponsel Android atau iOS mereka, asalkan memiliki koneksi internet, sehingga mereka dapat mengakses dan menggunakan platform tersebut dari mana saja.

Menurut Anggraeni & Taufiq [6], Quizizz digunakan untuk menguji kemampuan para pembelajar. Penilaian sangat penting untuk meningkatkan dan memperkuat motivasi pembelajar. Ini memungkinkan siswa untuk mempertimbangkan apa yang telah mereka pelajari, mengklarifikasi miskonsepsi, dan menganalisis kegunaan belajar mereka. Siswa fokus pada apa pun subjek atau keterampilan yang mereka anggap akan dinilai [7]. Ada dua jenis penilaian yang sering digunakan, yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Menurut Brown, penilaian sumatif sering diberikan setelah sebuah kursus atau proses pengajaran dan pembelajaran [8]. Ini bertujuan untuk merangkum atau mengukur apa yang telah dipelajari siswa selama studi mereka. Ringkasan dari apa yang dipelajari pembelajar mencakup meninjau seberapa efektif siswa mencapai tujuan. Sementara itu, penilaian formatif berfokus pada memberikan umpan balik dan saran yang tepat kepada siswa saat mereka menjalani proses belajar menuju tujuan pendidikan. Umpan balik tersebut dimaksudkan untuk membantu siswa merenungkan pembelajaran mereka, mengubah strategi yang efektif untuk melebihi persyaratan, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam dan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep kunci [9].

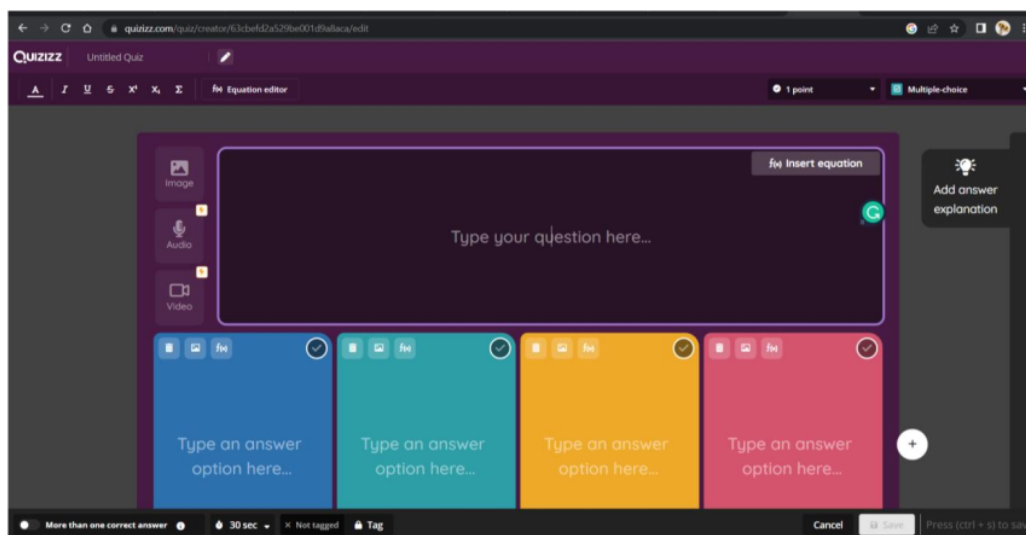
Meskipun semua kegiatan pengajaran dan pembelajaran dilakukan secara offline di dalam kelas, para guru tetap harus mempertimbangkan langkah-langkah untuk memastikan bahwa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Peran media pendidikan dalam membentuk perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran sangat penting [10]. Selain dari alat penilaian, persepsi siswa juga krusial untuk keberhasilan pengajaran dan pembelajaran secara offline. Guru dapat lebih memahami kebutuhan pembelajaran siswa dengan memahami persepsi mereka [11]. Persepsi adalah suatu cara untuk menciptakan atau memberikan makna berdasarkan informasi yang diperoleh dari otak dan rangsangan sensorik, yang diikuti oleh interpretasi dan analisis. Selain dari persepsi sensorik organ tubuh, pengalaman dalam kehidupan seseorang juga memengaruhi pemahaman mereka terhadap suatu hal [12].

Quizizz telah digunakan sebagai alat penilaian dalam berbagai pengaturan pendidikan selama proses pembelajaran. Banyak penelitian telah menunjukkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian pertama yang terkait dengan studi ini dilakukan oleh [7] "Testing becomes mobile - web 2.0 formative assessment tools," menurut laporan tersebut. Para peneliti bertujuan untuk mengevaluasi dan menganalisis pengaruh pendidikan dari alat penilaian Web 2.0 seperti Kahoot! dan Quizizz. Para peneliti membandingkan reaksi siswa terhadap penilaian formatif non-gamifikasi dengan program berbasis web seperti Kahoot! dan Quizizz. Penelitian kedua [13] menyelidiki bagaimana para siswa yang terdaftar dalam Kursus Bahasa Inggris Dinamis mempersepsikan penggunaan Quizizz sebagai alat online untuk mengevaluasi pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris. Hasil studi menunjukkan bahwa siswa dalam kursus tersebut memiliki pandangan positif tentang penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian online untuk pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris. Menurut Pertiwi [14], penelitian ketiga menggunakan Quizizz untuk menilai Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa. Hasil studi menyatakan bahwa aplikasi Quizizz adalah medium pembelajaran dan evaluasi bahasa Inggris yang memiliki tampilan menarik. Mirip dengan penelitian ini, peneliti mengeksplorasi respons siswa tentang bagaimana Quizizz berfungsi sebagai alat pembelajaran berbasis permainan digital, dan mendapat tanggapan positif; serta menemukan bahwa Quizizz menyediakan cara untuk mendapatkan benefit pembelajaran sebagai alat penilaian formatif. Dari beberapa penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada kesamaan dengan penelitian yang penulis lakukan, di mana peneliti menganalisis persepsi siswa tentang Quizizz sebagai alat penilaian formatif dalam pelajaran bahasa Inggris. Namun, peneliti memiliki karakteristik yang berbeda dari peneliti sebelumnya. Penelitian ini mencakup *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* yang dikembangkan oleh Venkatesh et al. (2003), yang belum digunakan dalam penelitian sebelumnya [15]. Selain itu, penelitian ini berfokus pada partisipasi dari sebuah sekolah menengah kejuruan swasta di Sidoarjo, dengan spesifik menganalisis persepsi siswa tentang penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi untuk memahami materi bahasa Inggris.

Dalam memahami konteks penelitian, penting untuk mengeksplorasi konsep persepsi. Persepsi, menurut Noë [16], adalah konsep kasual yang bergantung pada bagaimana sesuatu itu dan apa yang dilakukan oleh orang-orang karena itu adalah konsep kasual dan bentuk tindakan. Selain dari bagaimana sesuatu itu, yang diamati karena seseorang berpersepsi adalah bagaimana interaksi mereka dengan orang lain berubah. Persepsi adalah proses kompleks yang melibatkan seseorang menerima atau merangkum informasi dari lingkungannya. Ini adalah persepsi yang selektif, terorganisir, dan relatif. Semakin mudah bagi siswa untuk mengingat sesuatu, semakin baik persepsi mereka terhadapnya [17]. Persepsi penting karena setiap orang melihat dan memahami dunia secara berbeda, terutama dalam memahami perilaku manusia. Orang melihat informasi berdasarkan realitas atau pengalaman sebelumnya. Menurut Qiong [18], proses persepsi terbagi menjadi tiga tahap: seleksi, organisasi, dan interpretasi. Tahap pertama adalah seleksi. Pada tahap awal proses perseptual, kita menerjemahkan rangsangan lingkungan menjadi pengalaman yang bermakna. Tahap kedua adalah organisasi. Pada titik ini, kita harus menyusunnya dalam berbagai cara berdasarkan pola makna tertentu. Pada tahap ini, kita akan mengetahui bentuk, warna, tekstur, ukuran, dan sebagainya dari peristiwa atau benda sosial dan fisik yang kita temui. Akhirnya, interpretasi adalah tingkat ketiga dari persepsi. Ini mengacu pada proses menentukan makna rangsangan yang telah dipilih pada tahap ini. Setelah mengategorikan

rangsangan menjadi pola terstruktur, kita mungkin mencoba menginterpretasikan pola-pola ini dengan memberikan makna.

Quizizz terbukti menjadi instrumen evaluasi yang berharga yang membantu siswa meningkatkan kemajuan mereka dan mengukur kemampuan mereka dalam memperoleh bahasa Inggris [19]. Quizizz juga menyediakan papan peringkat yang menampilkan skor dan peringkat siswa, memungkinkan mereka untuk berkompetisi dengan teman-teman mereka secara sehat saat mengikuti ujian di ponsel pintar, laptop, atau perangkat lainnya. Dengan akses internet yang memadai, Quizizz, sebagai alat evaluasi online, menawarkan pengalaman pengguna yang sederhana dan menyenangkan, memungkinkan kegiatan penilaian bagi siswa dilakukan dengan nyaman dan fleksibel, tanpa memandang lokasi atau waktu [20].



Gambar 1. Fitur-fitur Quizizz (Sumber: <https://quizizz.com>)

Menurut Dian Fadhlawati [21], hasil kuis disajikan kepada guru dalam bentuk laporan yang dapat diunduh sebagai file untuk membantu memberikan umpan balik kepada siswa. Artinya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan data penilaian Quizizz membantu guru dan dapat digunakan sebagai pandangan dalam sesi berikutnya yang harus disediakan oleh guru.

Sejak tahun 1990-an, penilaian formatif (FA) telah menjadi bidang studi utama dalam pendidikan [22]. Menurut Bachman [23] penilaian didefinisikan sebagai "proses mengumpulkan informasi tentang apa pun yang kita minati, sesuai dengan prosedur yang metodis dan berbasis signifikan." Secara umum, penilaian adalah proses perolehan data tentang kemajuan belajar siswa [24]. Penilaian formatif atau sumatif dapat digunakan [25]. Berdasarkan tujuan pendidikan mereka, ada dua bentuk penilaian dalam pendidikan. Yang pertama adalah penilaian formatif, yang digunakan untuk menilai pembelajaran, dan yang kedua adalah penilaian sumatif, yang digunakan untuk menilai hasil pembelajaran. Penilaian formatif berfokus pada memberikan umpan balik dan saran rinci kepada siswa saat mereka mengalami proses pembelajaran menuju tujuan pendidikan. Umpan balik dimaksudkan untuk membantu siswa merenungkan pembelajaran mereka sendiri dan mengubah taktik yang efektif untuk mencapai kriteria, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang ide-ide utama [9]. Sebagian besar penilaian di kelas bersifat formatif, dengan siswa mengembangkan pengetahuan mereka melalui belajar dan menginternalisasi komentar guru [8]. Gattullo [26] menyatakan bahwa penilaian formatif "(a) adalah proses berkelanjutan dalam beberapa fase yang dilakukan setiap hari melalui interaksi antara guru dan siswa, (b) memberikan umpan balik untuk tindakan segera, dan (c) bertujuan untuk mengubah kegiatan pengajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil."

[26] berdasarkan penelitian yang dilakukan di sebuah sekolah swasta di Sidoarjo, ditemukan bahwa ada beberapa masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Inggris dan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran dan alat penilaian formatif. Studi ini juga mengungkap berbagai tantangan yang terkait dengan kegiatan pendidikan yang sedang berlangsung di sekolah swasta di Sidoarjo. Beberapa masalah tersebut meliputi; Beberapa siswa terlihat kurang antusias ketika guru memberikan petunjuk ur [28] mengerjakan pertanyaan latihan di Quizizz. Namun, beberapa siswa lain tampak antusias untuk mengerjakannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan

penjelasan lengkap tentang bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz sebagai sarana untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Sebagai hasilnya, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian berikut: Bagaimana persepsi siswa EFL terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian formatif bagi siswa dalam mata pelajaran bahasa Inggris?

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Silverman [27] penelitian kualitatif dilakukan untuk menyelidiki dan memahami makna orang atau kelompok terkait dengan isu-isu sosial atau manusia. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis dan lisan dari individu yang menjadi topik atau objek pengamatan. Subjek penelitian ini adalah "SMK Sumber Ilmu Tulan" yang memberikan pelajaran bahasa Inggris menggunakan aplikasi Quizizz yang menjadi sumber data untuk penelitian ini. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas sebelas SMK Sumber Ilmu Tulangan dalam tahun akademik 2022/2023. Langkah awal adalah mempersiapkan partisipan sesuai dengan kriteria seleksi. Partisipan dipilih berdasarkan kriteria berikut: 1) Partisipan harus mengenal Quizizz dan telah menggunakannya sebanyak 5 hingga 10 kali; 2) Partisipan harus sedang belajar atau telah menghadiri pelajaran bahasa Inggris pada saat penelitian dilakukan.

Peneliti menggunakan sampel bertujuan untuk memilih fitur-fitur dari partisipan yang dibutuhkan peneliti guna mencapai tujuan penelitian. Sampel bertujuan atau sampel penilaian mengacu pada pemilihan partisipan secara sengaja berdasarkan karakteristik tertentu [28]. Partisipan dari penelitian ini adalah 15 siswa. Siswa-siswa ini dipilih berdasarkan kebijakan dan keputusan guru setelah diberi pengarahan untuk bertemu dengan peneliti tentang penelitian yang akan dilakukan. Siswa-siswa ini disarankan menjadi partisipan penelitian ini karena diasumsikan bahwa mereka aktif selama proses pengajaran dan pembelajaran yang telah berlangsung sejauh ini. Dengan demikian, diharapkan siswa-siswa dapat menjawab pertanyaan wawancara dengan aktif sehingga didapatkan jawaban yang sesuai dengan penelitian ini.

A. Teknik Pengumpulan Data

Wawancara semi-struktur digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian ini. Strategi wawancara terstruktur digunakan karena peneliti telah menetapkan dengan tepat informasi apa yang akan dikumpulkan selama wawancara [17]. Menurut Ruslin et al. [29], wawancara semi-struktur lebih kuat daripada wawancara terstruktur karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi terperinci dari informan yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Jika terdapat kemungkinan perubahan, wawancara semi-struktur dapat memungkinkan peneliti untuk memodifikasinya dengan pertanyaan penelitian mereka sambil tetap mempertahankan arahnya karena subjek utama yang akan diangkat telah ditentukan sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengadaptasi dan memodifikasi pedoman wawancara dari penelitian [30]. Peneliti menggunakan teori UTAUT, atau Unified Theory of Acceptance and Use of Technology, yang dikembangkan oleh Venkatesh et al (2003) [15]. Ada tujuh konstruk yang selalu signifikan dalam mempengaruhi niat (intention) atau penggunaan (usage) dari satu atau lebih del adopsi yang terdiri dari UTAUT. Hanya empat komponen yang berperan signifikan dalam efek langsung pada penerimaan pengguna dan perilaku penggunaan. Performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions adalah empat konstruk tersebut. Untuk memudahkan partisipan, wawancara dilakukan dengan menggunakan bahasa Indonesia [30].

Table 1. Panduan Wawancara

No	Dimensi	Definisi	Pertanyaan
1	Performance Expectancy (Harapan Kinerja)	Tingkat manfaat atau keuntungan yang diperoleh oleh konsumen dalam menggunakan teknologi untuk menjalankan aktivitas sehari-hari mereka.	1. Apa pendapat anda tentang penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris? 2. Apakah ada manfaat yang anda dapatkan dari penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris? 3. Apakah penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris meningkatkan kreatifitas anda dalam belajar?

No	Dimensi	Definisi	Pertanyaan
5 2	Effort Expectancy (Harapan Usaha)	Tingkat usaha yang terkait dengan penggunaan suatu sistem atau teknologi oleh seorang pengguna.	4. Apakah ada tantangan yang anda temukan selama menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris? 5. Apa solusi anda untuk tantangan yang anda hadapi selama menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris?
3	Social Influence (Pengaruh Sosial)	Tingkat signifikansi yang seseorang berikan pada orang lain (seperti keluarga dan teman) dalam memperhatikan bahwa mereka seharusnya menggunakan sistem atau teknologi tertentu.	6. Apakah anda menggunakan Quizizz dalam proses belajar berdasarkan motivasi anda sendiri atau pengaruh dari orang lain? Jelaskan mengapa demikian! 7. Bagaimana orang-orang yang penting dan berpengaruh disekitar Anda mempengaruhi motivasi anda dalam belajar menggunakan Quizizz?
4	Facilitating Condition (Kondisi yang memfasilitasi)	Tingkat keyakinan seseorang bahwa sumber daya dan dukungan organisasi, serta infrastruktur teknis tersedia untuk mendukung penggunaan sistem.	8. Apakah sekolah anda mendukung penggunaan Quizizz sebagai alat penilaian khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris? 9. Apakah anda memiliki kemampuan menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris yang baik ketika digunakan dalam proses belajar?

Prosedur pengumpulan data dari wawancara adalah sebagai berikut:

1. Wawancara dilakukan selama sekitar 10-15 menit.
2. Wawancara dijawab oleh siswa yang telah dipilih sebelumnya.
3. Membuat transkrip dari wawancara yang direkam.
4. Mengidentifikasi jawaban dari wawancara.
5. Menjelaskan dan menggambarkan hasil dari wawancara.

Dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Rahmadi [31] dokumentasi adalah metode pengumpulan data penelitian melalui penggunaan beberapa dokumen (informasi yang terdokumentasi) dalam bentuk bahan tertulis atau direkam. Peneliti menggunakan perekam suara pada ponsel pintar untuk merekam informasi dari wawancara. Dokumentasi dalam bentuk catatan diperlukan untuk pengumpulan data, yang kemudian akan ditranskripsi.

B. Teknik Analisis Data

Pendekatan sistematis untuk mengumpulkan data guna mendukung peneliti dalam menyimpulkan disebut teknik analisis [32]. Menurut Bogdan in Sugiyono [32], analisis data melibatkan proses teliti dalam memeriksa dan mengumpulkan data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber-sumber relevan lainnya, dengan tujuan untuk secara efektif menyampaikan temuan kepada orang lain. Analisis data kualitatif induktif adalah analisis berdasarkan data yang diperoleh. Menurut Miles & Huberman [33], analisis ini terdiri dari tiga aliran aktivitas yang berjalan seiring: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Secara lebih spesifik, tiga aliran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah praktik pemilihan, ringkasan, dan transformasi data mentah yang diekstraksi dari catatan lapangan tertulis. Proses reduksi data ini dilakukan secara berkesinambungan selama proyek studi kualitatif. Peneliti sudah mengantisipasi reduksi data ketika ia atau dia memutuskan (terkadang tanpa sepenuhnya menyadarinya) pada

kerangka kontekstual dari area penelitian, tantangan penelitian, dan strategi pengumpulan data yang akan digunakan. Prosedur reduksi data lebih lanjut terjadi selama pengumpulan data (pembuatan ringkasan, pengkodean, melacak tema, membuat kelompok data, membagi data, membuat catatan). Setelah studi lapangan selesai, reduksi/transformatasi data terus berlanjut hingga laporan akhir yang lengkap selesai.

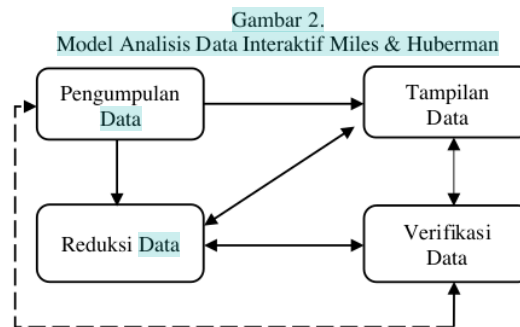
Fase analisis mencakup reduksi data, yang melibatkan penyempurnaan, pengategorian, pengarahannya, mengeliminasi elemen yang tidak perlu, dan mengatur data untuk memungkinkan sintesis temuan yang koheren dan konklusif. Peneliti tidak perlu mengasumsikan pengurangan data dengan mengkuantifikasi data. Kualitas data dapat disederhanakan dan dimodifikasi dengan berbagai cara, termasuk seleksi yang ketat, ringkasan atau deskripsi singkat, pengelompokan dalam pola yang lebih besar, dan sebagainya. Kadang-kadang mungkin untuk menerjemahkan data menjadi angka atau penilaian, tetapi hal ini tidak selalu disarankan.

2. Presentasi Data

Menurut Miles & Huberman [33], presentasi mengacu pada pengaturan informasi terstruktur yang memungkinkan terbentuknya kesimpulan dan tindakan. Mereka meyakini bahwa representasi yang lebih efektif, seperti berbagai bentuk matriks, grafik, jaringan, dan diagram, memiliki peran penting dalam analisis kualitatif yang berarti. Semua elemen ini bertujuan untuk menyatukan informasi yang telah terorganisir dengan cara yang koheren dan mudah diakses. Dengan begitu, analis dapat lebih memahami konteks yang sedang terjadi dan memutuskan apakah harus membuat kesimpulan yang tepat atau melanjutkan analisis sesuai dengan saran yang dihadirkan melalui presentasi tersebut.

3. Menarik Kesimpulan

Menurut temuan Miles & Huberman, penarikan kesimpulan hanyalah salah satu aktivitas dalam rangkaian keseluruhan. Selama penelitian, kesimpulan juga sesuai. Verifikasi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, mulai dari pemikiran ulang reflektif peneliti saat menulis, tinjauan halaman dalam catatan lapangan, hingga proses yang teliti seperti menganalisis hasil dan berpartisipasi dalam sesi perbincangan dengan rekan-rekan untuk mencapai kesepakatan antarsubjektif. Dalam beberapa kasus, upaya verifikasi dapat melibatkan perbandingan temuan dengan dataset lain. Kriterianya adalah bahwa makna yang diperoleh dari data lain dinilai kebenarannya, kekokohan, aplikabilitas, atau validitasnya. Kesimpulan tidak hanya diperoleh saat mengumpulkan data, tetapi juga melalui tahap seleksi. Gambar di bawah ini menggambarkan langkah-langkah analisis data dengan menggunakan model analisis data interaktif Miles & Huberman:



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah setiap materi diberikan oleh guru, siswa akan diberi kuis melalui Quizizz. Kuis diberikan melalui tautan yang dikirim oleh guru melalui grup WhatsApp kelas. Kemudian semua siswa di kelas mengakses Quizizz melalui tautan tersebut. Setiap kuis terdiri dari 25 pertanyaan pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban dan berfungsi sebagai penilaian formatif di akhir setiap bab. Topik kuis didasarkan pada topik dari setiap bab. Fokus utama dari kuis adalah untuk melihat sejauh mana mereka memahami materi yang disediakan oleh guru.

A. HASIL

Berikut adalah hasil-hasil yang telah diperoleh dari proses pengumpulan data yang teliti:

1. Performance Expectancy (Harapan Kinerja)

Performance Expectancy (Harapan Kinerja) mengacu pada tingkat keuntungan atau manfaat yang diperoleh individu ketika menggunakan teknologi untuk menyelesaikan tugas-tugas sehari-hari mereka. Dalam lingkup Performance Expectancy, terdapat tiga sub-variabel yang dapat diidentifikasi. Sub-variabel pertama disebut

"kegunaan," yang menunjukkan sejauh mana praktik dan nilai yang diperoleh dari penggunaan teknologi dalam rutinitas sehari-hari. Berdasarkan temuan dari wawancara siswa, beberapa siswa merasa bahwa menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian formatif dalam mata pelajaran bahasa Inggris, Quizizz memungkinkan para siswa untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejauh mana mereka menguasai materi yang diajarkan oleh guru sebelumnya. Misalnya, mereka dapat dengan cepat mengetahui hasil nilai yang terkumpul. Jika mereka memperoleh nilai tinggi, mereka merasa termotivasi untuk bersaing dengan teman-teman sekelas dan belajar lebih sering agar dapat mencapai nilai tinggi di kesempatan berikutnya.

"Quizizz membuat saya lebih mengetahui seberapa jauh kemampuan saya dalam memahami materi yang sebelumnya sudah disampaikan guru." (Student 2)

"Menurut saya penggunaan Quizizz ini merupakan salah satu cara menarik yang dilakukan dalam pembelajaran di kelas. Membuat saya dan teman-teman berlomba-lomba untuk bisa dapat nilai atau skor yang tinggi." (Students 5)

"Manfaatnya saya jadi tahu kemampuan hasil belajar saya, dan membuat saya ingin berlomba-lomba dengan teman untuk mendapat skor tinggi. Karena jika mendapat skor tinggi, ada rasa bangga tersendiri." (Student 9)

Meskipun demikian, beberapa siswa merasa bahwa Quizizz tidak efektif sebagai alat penilaian atau media untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Siswa sering tertinggal dalam menjawab pertanyaan karena berbagai kendala, termasuk waktu pemrosesan yang relatif singkat. Mereka juga menyatakan bahwa menerima nilai terendah dapat membuat siswa merasa rendah diri dan kehilangan motivasi untuk belajar.

"Menurut saya, saya kurang cocok jika Quizizz terus dijadikan sebagai media penilaian. Karena ketika menjawab pertanyaan siswa dikejar oleh waktu yang sangat singkat, dan Quizizz tidak memberikan fitur untuk membatalkan jawaban yang terlanjur di klik. Lalu, ada fitur peringkat/ranking yang membuat siswa terkadang malah merasa minder ketika mendapat nilai terendah. Jadi saya lebih suka ketika kuis menulis di kertas." (Student 12)

"Quizizz tidak cocok digunakan sebagai alat penilaian siswa. Ini karena menurut saya ada fitur ranking yang membuat siswa terkadang minder ketika mendapat nilai terendah. Jadi, saya lebih suka saat menulis kuis di atas kertas." (Student 14)

Sub-variabel kedua dikenal sebagai "kecepatan," yang berhubungan dengan sejauh mana teknologi mempercepat penyelesaian tugas atau tugas. Ini mencerminkan kemampuan solusi teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan menyederhanakan proses kerja yang sedang berlangsung. Beberapa siswa mengklaim bahwa Quizizz dapat membantu menilai hasil belajar siswa di kelas dengan lebih cepat dan praktis karena tidak perlu lagi menulis pertanyaan dan jawaban di kertas. Dengan Quizizz, siswa hanya perlu mengklik jawaban di layar smartphone.

"Quizizz membuat saya harus berpikir cepat. Karena ada batasan waktu saat mengerjakan soal." (Student 3)

"Dengan fitur batasan waktu yang tersedia di Quizizz, ini membantu saya untuk meningkatkan ketelitian dan kecepatan dalam memahami soal bahasa Inggris, dengan waktu yang terbatas itu maka saya harus bisa memahami pertanyaan tersebut dengan cepat." (Student 5)

"Quizizz adalah tempat belajar edukatif. Membuat pembelajaran di kelas yang awalnya menilai di kelas hanya sebatas diberikan soal di papan lalu menjawab pertanyaan di kertas. Sekarang penilaian bisa dilakukan secara praktis tentunya menghemat waktu, yaitu tinggal meng-klik di layar hp saja." (Student 6)

Di sisi lain, beberapa siswa percaya bahwa menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi tidak cukup cepat. Kecepatan operasional Quizizz, baik cepat atau tidak, pada akhirnya bergantung pada ketersediaan kuota data dan kekuatan sinyal.

"Saya pikir, Quizizz bisa menjadi lebih lambat atau bahkan susah diakses ketika koneksi buruk. Sehingga saya lebih memilih alat penilaian beralih kepada paper-based test." (Student 1)

"Saya lebih baik mengerjakan soal penilaian di kertas daripada di hp untuk mengakses Quizizz, karena seringkali terkendala sinyal sehingga saya sering terlambat menjawab soal dan sering kehilangan waktu menjawab dikarenakan waktu untuk menjawab soal sangat sebentar." (Student 15)

Terakhir, ada sub-variabel "produktivitas," yang merujuk pada ukuran peningkatan efisiensi dan hasil yang dicapai oleh pengguna saat menggunakan teknologi. Ini mencakup produktivitas yang ditingkatkan yang dirasakan

oleh individu sebagai hasil langsung dari penggunaan teknologi dalam pekerjaan atau aktivitas sehari-hari mereka. Siswa merasa bahwa Quizizz dapat digunakan oleh guru untuk menghasilkan pertanyaan yang menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dengan tujuan meningkatkan keterampilan kreatif siswa dalam pemecahan masalah dan berpikir inovatif. Selain itu, Quizizz memfasilitasi umpan balik secara real-time, memungkinkan peserta menerima umpan balik langsung saat menjawab pertanyaan. Fitur ini membantu siswa untuk memperbaiki kesalahan dengan segera dan mengembangkan kreativitas mereka dalam merumuskan jawaban yang lebih rinci.

"Ya, itu efektif. Karena guru sering memberikan soal-soal yang cukup sulit. Saya pikir itu dapat meningkatkan kreativitas dalam memecahkan masalah." (Student 7)

"Iya, karena saya sering mendapat feedback langsung di kelas; itu dapat membantu saya untuk memperbaiki kesalahan, dan membantu meningkatkan kreativitas dalam merumuskan jawaban yang lebih baik." (Student 10)

Sementara itu, ada satu siswa yang tidak setuju bahwa Quizizz digunakan terlalu sering. Karena Quizizz memiliki batasan pada jenis pertanyaan, umumnya lebih cocok untuk pertanyaan objektif seperti pilihan ganda, benar-salah, atau mencocokkan. Jenis pertanyaan ini tidak memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam menggunakan bahasa Inggris.

"Menurut saya, Quizizz umumnya lebih cocok digunakan untuk pertanyaan objektif seperti pilihan ganda, true-false, atau matching. Pertanyaan ini tidak memungkinkan saya untuk mengungkapkan kreativitas mereka dalam menggunakan bahasa Inggris." (Student 15)

3 Dalam aspek Performance Expectancy (Harapan Kinerja), yang mengacu pada tingkat manfaat atau keuntungan yang diperoleh oleh konsumen dalam menggunakan teknologi untuk aktivitas sehari-hari, terlihat dari persepsi siswa tentang Quizizz sebagai alat penilaian dalam 8 ta pelajaran bahasa Inggris. Sub-variabel kegunaan diungkapkan oleh siswa yang merasa Quizizz bermanfaat dalam memahami materi yang diajari 24 oleh guru sebelumnya dan memotivasi mereka untuk bersaing dan belajar lebih sering guna mencapai nilai tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Zuhriyah [34] yang menyatakan bahwa Quizizz mendukung siswa dalam belajar dan meningkatkan keterlibatan, kesenangan, konsentrasi, dan motivasi mereka di kelas. Sub-variabel kecepatan didukung oleh siswa yang menghargai aspek penghematan waktu dari Quizizz, karena mereka tidak perlu lagi menulis pertanyaan dan jawaban di kertas dan dapat dengan cepat mengklik jawaban di layar smartphone mereka. Penelitian Jannah dan Perdana [35] menyatakan bahwa sebagian besar siswa setuju bahwa mengerjakan tes di Quizizz lebih menghemat waktu daripada melakukannya dengan kertas dan pensil. Sub-variabel produktivitas ditunjukkan oleh siswa yang percaya bahwa Quizizz membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, menerima umpan balik secara real-time, dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan 21 ativitas mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi [1] disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz dapat lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Namun, ada juga siswa yang menyatakan kekhawatiran tentang Quizizz sebagai alat penilaian. Beberapa siswa merasa tidak efektif karena adanya kendala seperti waktu pemrosesan yang singkat, ketidakmampuan untuk membatalkan jawaban, dan fitur peringkat yang dapat membuat mereka merasa rendah diri. Selain itu, kekhawatiran tentang kecepatan Quizizz muncul, terutama ketika koneksi internet buruk atau saat siswa menghadapi kesulitan dalam mengakses platform. Pertiwi [36] juga menyatakan bahwa waktu pengerjaan kuis di Quizizz sangat cepat dan jika ada gangguan sinyal, pertanyaan tidak dapat diulang untuk dikerjakan kembali. Faktor-faktor ini dapat mempengaruhi pengalaman dan persepsi keseluruhan tentang Quizizz sebagai alat yang cepat dan efisien. Selain itu, satu siswa menyampaikan tentang batasan Quizizz dalam hal jenis pertanyaan, menunjukkan bahwa hal tersebut mungkin tidak memungkinkan siswa untuk sepenuhnya mengekspresikan kreativitas mereka dalam menggunakan bahasa Inggris. Secara keseluruhan, sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif dari aspek Performance Expectancy terkait Quizizz sebagai alat penilaian; namun ada juga kekhawatiran dan batasan yang diungkapkan oleh siswa. Penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan perspektif-perspektif ini dan mengatasi tantangan yang muncul untuk memastikan pengalaman penilaian yang holistik dan efektif bagi semua siswa.

2. Effort Expectancy (Harapan Usaha)

Effort Expectancy (Harapan Usaha) mengacu pada tingkat usaha atau upaya yang dibutuhkan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem atau teknologi. Ini mencakup dua dimensi utama: kompleksitas dan kemudahan penggunaan. Kompleksitas berkaitan dengan tingkat kerumitan atau kesulitan yang terkait dengan mempelajari dan memahami fungsi dan fitur teknologi tersebut. Dalam menggunakan Quizizz, siswa tidak merasa sulit untuk menggunakannya. Hanya saja, masalah sinyal atau koneksi internet yang tidak stabil dapat menjadi tantangan saat menggunakan Quizizz. Quizizz adalah platform berbasis web yang membutuhkan koneksi internet yang baik untuk

mengakses dan menggunakan fitur-fiturnya. Jika sinyal atau koneksi internet tidak stabil atau lemah, siswa mungkin mengalami kesulitan mengakses Quizizz, menjawab pertanyaan, atau mengirimkan jawaban mereka. Masalah sinyal atau koneksi internet yang buruk dapat menyebabkan lag, pemuatan yang lambat, atau bahkan pemutusan sambungan saat menggunakan Quizizz. Hal ini dapat menyebabkan frustrasi dan mengganggu pengalaman pengguna siswa dalam menggunakan alat tersebut.

"Terkendala kuota, karena beberapa kali lupa mengisi kuota, sehingga tidak ikut Quizizz di kelas"

(Student 8)

"Salah satu tantangan yang saya sangat tidak nyaman adalah terkendala sinyal yang buruk. Karena jika kebetulan sinyal buruk, siswa akan ketinggalan menjawab pertanyaan di Quizizz karena pertanyaan tersebut diberi waktu yang singkat untuk menjawab." (Student 12)

Sementara itu, untuk mengatasi tantangan di atas, siswa memiliki beberapa solusi. Salah satu siswa menyoroti ketidaknyamanan yang disebabkan oleh sinyal buruk, terutama ketika pertanyaan di Quizizz diberi batas waktu untuk menjawab. Sinyal yang lemah dapat menyebabkan kesempatan terlewatkan untuk menjawab pertanyaan dalam waktu yang ditentukan, mempengaruhi kemampuan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam penilaian.

Untuk mengatasi tantangan ini, siswa telah menemukan solusi. Sebagai contoh, salah satu siswa menyarankan untuk mencari lokasi di dalam kelas dengan sinyal yang kuat untuk memastikan koneksi jaringan yang lancar. Dengan menempatkan diri mereka secara strategis di area dengan sinyal yang kuat, siswa dapat meminimalkan potensi gangguan yang disebabkan oleh masalah sinyal dan mengoptimalkan pengalaman mereka dengan Quizizz.

"Kalau koneksi kurang stabil biasanya saya minta hotspot teman yang koneksi providernya bagus. Namun jika teman memiliki paket kuota yang kecil, biasanya saya pasrah saja dengan koneksi yang saya miliki."

(Student 1)

"Biasanya mencari posisi di kelas yang sinyalnya penuh agar jaringan sinyal lancar." (Student 5)

Berdasarkan temuan yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa meskipun siswa tidak menganggap Quizizz sebagai platform yang kompleks untuk digunakan, hal ini sesuai dengan penelitian Wulandari [37] bahwa para guru sudah memahami cara menggunakan Quizizz untuk siswa sehingga guru dapat menjelaskannya kepada siswa. Namun, mereka menghadapi tantangan yang terutama terkait dengan masalah sinyal, koneksi internet yang tidak stabil, dan kuota data yang terbatas. Tantangan-tantangan ini dapat mengganggu pengalaman pengguna mereka dan mempengaruhi kemampuan mereka untuk aktif berpartisipasi dalam penilaian.

Secara keseluruhan, temuan ini menekankan pentingnya mengatasi tantangan teknologi untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna dan memastikan akses yang sama terhadap alat penilaian online seperti Quizizz. Upaya harus dilakukan untuk meningkatkan infrastruktur internet, menyediakan koneksi yang handal dan stabil di lingkungan pendidikan, dan mencari solusi potensial bagi siswa dengan kuota data yang terbatas. Hal ini sejalan dengan penelitian Albiansyah [38] bahwa siswa merasakan beban pada kuota internet mereka. Dengan mengatasi tantangan-tantangan ini, ekspektasi usaha secara keseluruhan dalam menggunakan Quizizz dapat ditingkatkan, memungkinkan siswa untuk sepenuhnya memanfaatkan fitur-fitur dan kemampuannya dalam proses pembelajaran dan penilaian.

22

3. Pengaruh Sosial (Social Influence)

Pengaruh Sosial (Social influence) mengacu pada tingkat di mana seseorang mengakui pentingnya orang lain, termasuk keluarga dan teman, dalam mendukung adopsi suatu sistem atau teknologi tertentu. Ini mencakup dua dimensi, yaitu faktor sosial dan norma subjektif. Faktor sosial mencakup pengaruh eksternal dan tekanan yang dihasilkan oleh lingkungan sosial, sementara norma subjektif berkaitan dengan keyakinan dan persepsi individu tentang apa dan pendapat orang lain mengenai penggunaan sistem atau teknologi tersebut. Faktor sosial terkait dengan tingkat pengaruh orang-orang yang berada di sekitar pengguna dalam menggunakan teknologi. Dari hasil wawancara, pengaruh sosial, terutama melalui pengaruh para guru, dapat secara signifikan memengaruhi adopsi dan penggunaan teknologi pendidikan seperti Quizizz oleh siswa. Panduan dan rekomendasi dari para guru mempengaruhi persepsi siswa tentang pentingnya dan nilai penggunaan alat-alat tersebut. Selain itu, pengalaman positif dan motivasi pribadi yang siswa peroleh dari menggunakan Quizizz dapat lebih memperkuat keterlibatan mereka dan penggunaan berkelanjutan.

"Guru saya menyuruh saya menggunakan Quizizz untuk mengetahui sejauh mana kita mampu memahami materi." (Student 1)

"Menggunakan Quizizz karena motivasi saya sendiri dan pengaruh orang lain, karena awalnya saya menggunakan Quizizz karena pengaruh orang lain yaitu guru; ketika saya menggunakannya, saya merasa senang dan akhirnya mencoba Quizizz di luar jam pelajaran." (Student 4)

Dalam konteks penggunaan teknologi, norma subjektif mengacu pada dampak individu yang signifikan, terutama guru, terhadap keputusan pengguna untuk mengadopsi dan menggunakan teknologi tersebut. Norma subjektif ini mewakili pengaruh yang dilakukan oleh orang-orang penting dalam kehidupan pengguna, membentuk keyakinan, sikap, dan perilaku mereka terhadap penggunaan teknologi. Dari hasil wawancara, guru mereka menekankan bagaimana Quizizz membantu mereka memahami kemampuan mereka dan mengevaluasi hasil belajar mereka. Dengan menyoroti manfaat Quizizz dalam penilaian diri dan evaluasi, guru berperan sebagai tokoh berpengaruh dalam membentuk persepsi siswa tentang nilai alat tersebut. Dukungan guru tidak hanya mendorong siswa untuk menggunakan Quizizz tetapi juga menekankan pentingnya dalam memfasilitasi kesadaran diri dan memungkinkan guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dengan lebih mudah. Norma subjektif yang dibangun oleh guru ini berkontribusi pada motivasi siswa untuk menggunakan Quizizz.

"Guru saya mengatakan Quizizz membantu saya untuk lebih memahami tentang kemampuan saya untuk mengetahui sejauh mana saya memahami materi yang telah diajarkan sebelumnya. Hal ini juga membantu guru untuk dapat dengan mudah mengevaluasi hasil belajar siswa." (Student 5)

"Guru saya mengatakan Quizizz dapat membantu meningkatkan kosa kata bahasa Inggris saya, dan jika nanti saya mendapat nilai bagus. Ini dapat digunakan untuk menambah nilai rapor." (Student 9)

Hasil wawancara ini memberikan bukti mengenai pengaruh norma subjektif dalam membentuk sikap dan perilaku siswa terhadap Quizizz. Pengaruh guru sebagai tokoh penting dalam konteks pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam adopsi teknologi oleh siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Mulyani [39] yang menekankan pentingnya motivasi guru dan siswa dalam saling mendukung untuk meningkatkan lingkungan kelas. Dengan memanfaatkan dukungan dari para guru, pendidik dapat secara efektif mempromosikan penggunaan Quizizz dan teknologi pendidikan serupa, dengan menonjolkan manfaatnya dalam hal penilaian diri, evaluasi, pengembangan keterampilan, dan pencapaian akademik.

10

4. Kondisi Yang Memfasilitasi (Facilitating Condition)

Kondisi yang memfasilitasi (Facilitating conditions) diartikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa infrastruktur teknis dan organisasi tersedia untuk mendukung penggunaan sistem/teknologi. Dalam konteks Quizizz, para siswa menyatakan kekhawatiran tentang kurangnya fasilitas yang memadai dan dukungan yang diberikan oleh sekolah, menunjukkan potensi hambatan dalam menggunakan platform tersebut dengan lancar.

"Sekolah tidak menyediakan fasilitas Wi-Fi atau fasilitas lain yang mendukung siswa untuk dapat belajar menggunakan Quizizz tanpa ada kendala." (Student 1)

"Untuk fasilitas dari sekolah seperti kuota tidak ada. Kami menggunakan kuota pribadi." (Student 4)

Semua siswa menyatakan bahwa sekolah tidak menyediakan fasilitas Wi-Fi atau sumber daya lain yang memungkinkan siswa belajar menggunakan Quizizz tanpa hambatan. Hal ini menunjukkan kurangnya infrastruktur teknis yang diperlukan untuk mengakses dan menggunakan Quizizz secara efektif. Tanpa koneksi Wi-Fi yang handal, siswa mungkin menghadapi kesulitan dalam mengakses platform, menyelesaikan kuis, dan mengirimkan jawaban mereka. Ketidakhadiran kondisi yang memfasilitasi ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk sepenuhnya memanfaatkan Quizizz untuk kebutuhan pembelajaran mereka.

Berdasarkan wawancara, dapat dikatakan bahwa ketersediaan kondisi yang memfasilitasi, seperti koneksi Wi-Fi yang dapat diandalkan dan kuota data yang cukup, sangat penting untuk memastikan penggunaan Quizizz berjalan lancar dan [15](#) lus. Ini sejalan dengan penelitian Lestari [40] yang menyatakan bahwa karena sulitnya menghubungkan ke jaringan internet, penggunaan kuota internet untuk mengakses aplikasi Quizizz juga menjadi hambatan. Institusi pendidikan harus menyadari pentingnya menyediakan dukungan teknis dan organisasi yang memadai bagi siswa, termasuk fasilitas Wi-Fi, kuota data, atau sumber daya lain yang memfasilitasi penggunaan teknologi pendidikan tanpa hambatan. Dengan mengatasi kondisi yang memfasilitasi ini, institusi pendidikan dapat meningkatkan akses, keterlibatan, dan pengalaman siswa dengan Quizizz, mempromosikan hasil pembelajaran dan penilaian yang efektif.

B. PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memberikan pemahaman tentang persepsi siswa terhadap Quizizz sebagai alat penilaian dalam mata pelajaran bahasa Inggris, dengan fokus pada dimensi *Performance Expectancy* (harapan kinerja), *Effort Expectancy* (harapan usaha), *social influence* (pengaruh sosial), dan *facilitating condition* (kondisi yang memfasilitasi). Dimensi-dimensi ini memberikan wawasan berharga tentang manfaat dan tantangan yang terkait dengan penggunaan Quizizz di dalam kelas.

Dalam hal *Performance Expectancy* (harapan kinerja), siswa menyoroti kegunaan Quizizz dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru sebelumnya dan memotivasi mereka untuk bersaing dan belajar lebih sering. Dimensi kecepatan didukung oleh siswa yang menghargai aspek penghematan waktu dari Quizizz, karena tidak perlu menulis pertanyaan dan jawaban di atas kertas. Selain itu, Quizizz dianggap sebagai fasilitator keterampilan berpikir tingkat tinggi dan umpan balik waktu nyata, yang berkontribusi pada produktivitas siswa. Namun, ada juga kekhawatiran yang diungkapkan oleh siswa tentang efektivitas Quizizz sebagai alat penilaian. Beberapa siswa merasa bahwa waktu pemrosesan yang singkat dan fitur peringkat membuat mereka merasa rendah diri dan mempengaruhi motivasi belajar mereka. Selain itu, kecepatan Quizizz dipandang sebagai keterbatasan, terutama ketika siswa menghadapi masalah dengan konektivitas internet atau kekuatan sinyal. Terakhir, satu siswa mengajukan argumen yang valid tentang keterbatasan Quizizz dalam hal jenis pertanyaan, yang mungkin membatasi kemampuan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam menggunakan bahasa Inggris.

Hasil penelitian terkait *Effort Expectancy* (harapan usaha) menyoroti tantangan yang dihadapi siswa dengan masalah sinyal, koneksi internet yang tidak stabil, dan kuota data terbatas saat menggunakan Quizizz. Tantangan-tantangan ini dapat mengganggu pengalaman pengguna dan menghambat partisipasi aktif siswa dalam penilaian. Siswa mengusulkan solusi seperti mencari lokasi dengan sinyal yang lebih baik atau menggunakan hotspot untuk mengatasi tantangan-tantangan ini.

Social Influence (pengaruh sosial) memainkan peran penting dalam adopsi dan penggunaan Quizizz oleh siswa. Panduan dan rekomendasi dari para guru ditemukan mempengaruhi persepsi siswa tentang pentingnya dan nilai dari penggunaan Quizizz. Dukungan para guru terhadap Quizizz mendorong siswa untuk menggunakan alat tersebut dan menyoroti manfaatnya dalam melakukan penilaian diri, evaluasi, dan pengembangan keterampilan. Norma subjektif yang ditetapkan oleh para guru ini berkontribusi pada motivasi siswa untuk menggunakan Quizizz.

Terkait dengan *Facilitating Condition* (kondisi fasilitasi), para siswa menyatakan kekhawatiran tentang kurangnya fasilitas dan dukungan yang memadai dari sekolah. Ketidakhadiran fasilitas Wi-Fi dan sumber daya lainnya menghambat kemampuan siswa untuk mengakses dan menggunakan Quizizz dengan lancar. Hal ini menyoroti pentingnya menyediakan infrastruktur teknis yang handal, seperti konektivitas Wi-Fi dan kuota data, untuk memastikan penggunaan teknologi pendidikan seperti Quizizz berjalan lancar dan efektif.

Sebagai kesimpulan, temuan penelitian menunjukkan bahwa meskipun para siswa menganggap Quizizz bermanfaat dan menghemat waktu, tetapi juga terdapat tantangan dan keterbatasan terkait penggunaannya. Faktor-faktor seperti waktu pemrosesan yang singkat, fitur peringkat, masalah konektivitas internet, dan jenis pertanyaan yang terbatas perlu ditangani untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Selain itu, menyediakan kondisi fasilitasi yang memadai, termasuk konektivitas Wi-Fi yang handal dan kuota data yang cukup, sangat penting untuk memastikan akses dan penggunaan Quizizz berjalan lancar. Dengan mempertimbangkan temuan ini, para pendidik dapat mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan Quizizz dan teknologi pendidikan lainnya, sehingga meningkatkan hasil belajar dan penilaian yang efektif bagi para siswa.

Penelitian ini membangun atas studi sebelumnya dengan menggabungkan kerangka Teori Unified *Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*, yang belum digunakan dalam penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian ini fokus pada persepsi siswa tentang penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pelajaran bahasa Inggris di sebuah sekolah menengah kejuruan swasta di Sidoarjo. Untuk meningkatkan efektivitas Quizizz dan teknologi pendidikan lainnya, pendidik harus mempertimbangkan untuk mengatasi tantangan dan keterbatasan yang diidentifikasi. Langkah-langkah seperti menyediakan konektivitas Wi-Fi yang handal, kuota data yang cukup, dan desain antarmuka pengguna yang lebih baik dapat meningkatkan kegunaan dan aksesibilitas Quizizz. Dengan menggabungkan masukan dari siswa dan memastikan kondisi fasilitasi yang memadai, pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi formatif, yang dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar dan pengalaman pendidikan yang lebih menarik. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi formatif dalam pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan potensi teknologi untuk meningkatkan praktik pendidikan. Dengan mempertimbangkan persepsi siswa dan mengatasi tantangan yang diidentifikasi, pendidik dapat memanfaatkan manfaat Quizizz dan alat serupa untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulannya, meskipun secara umum Quizizz dipandang bermanfaat dan mudah digunakan untuk menilai hasil belajar, ada tantangan dan keterbatasan yang diungkapkan oleh siswa. Sangat penting bagi pendidik untuk mengatasi tantangan ini dan memberikan dukungan yang diperlukan untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna dan memastikan akses yang setara terhadap alat penilaian online seperti Quizizz. Dengan mempertimbangkan perspektif siswa dan mengatasi kekhawatiran mereka, efektivitas dan dampak keseluruhan Quizizz dapat ditingkatkan, yang berujung pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan temuan penelitian dari analisis data wawancara, dapat diambil beberapa kesimpulan: *Performance Expectancy* (Harapan Kinerja): Secara keseluruhan, siswa memandang Quizizz sebagai alat yang bermanfaat untuk menilai hasil belajar mereka. Quizizz memungkinkan mereka untuk memahami konten yang diajarkan oleh guru sebelumnya, memotivasi mereka untuk bersaing dengan teman-teman sekelas, dan memberikan rasa bangga atas pencapaian skor tinggi. Namun, beberapa siswa menyatakan kekhawatiran tentang efektivitas Quizizz sebagai alat penilaian, dengan menyebutkan kendala seperti waktu pemrosesan yang singkat, ketidakmampuan untuk membatalkan jawaban, dan fitur peringkat yang mungkin membuat mereka merasa rendah diri. Penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan perspektif ini dan mengatasi tantangan ini untuk memastikan pengalaman penilaian yang holistik dan efektif bagi semua siswa. *Effort Expectancy* (Harapan Usaha): Secara umum, siswa merasa bahwa Quizizz mudah digunakan dan tidak rumit. Namun, mereka menghadapi tantangan terkait masalah sinyal, koneksi internet yang tidak stabil, dan kuota data terbatas, yang dapat mengganggu pengalaman penggunaan mereka dan partisipasi aktif dalam penilaian. *Social Influence* (Pengaruh Sosial): Pengaruh guru memiliki peran penting dalam adopsi dan penggunaan Quizizz oleh siswa. Rekomendasi dan dukungan positif dari guru mendorong siswa untuk menggunakan alat ini dan menyoroti pentingnya dalam penilaian diri dan evaluasi hasil belajar. *Facilitating Condition* (Kondisi Fasilitas): Siswa menyatakan kekhawatiran tentang kurangnya fasilitas dan dukungan yang memadai yang disediakan oleh sekolah, seperti fasilitas Wi-Fi dan kuota data, yang menghambat kemampuan mereka untuk menggunakan Quizizz dengan lancar.

REKOMENDASI

Untuk mengoptimalkan penggunaan Quizizz dan meningkatkan pengalaman belajar, para pendidik harus memberikan instruksi eksplisit dan panduan yang komprehensif. Ini termasuk memberi siswa strategi efektif untuk mengatasi batasan waktu dan mengurangi dampak negatif yang mungkin terkait dengan fitur peringkat. Selain itu, pendidik diharapkan untuk mengeksplorasi metode penilaian alternatif yang mendorong siswa untuk mengeluarkan kreativitas mereka dalam menggunakan keterampilan bahasa Inggris.

Sejalan dengan itu, sangat penting untuk mengupayakan peningkatan infrastruktur internet di lingkungan pendidikan. Ini mencakup memastikan koneksi yang andal dan stabil untuk memfasilitasi akses tanpa gangguan ke sumber daya online. Selain itu, pendidik harus aktif mencari solusi untuk mengakomodasi siswa yang menghadapi batasan kuota data. Dengan memberikan panduan tentang cara menemukan area di dalam kelas yang memiliki sinyal jaringan kuat, pendidik dapat mengoptimalkan koneksi jaringan dan meminimalkan masalah koneksi.

Selain itu, pendidik harus terus mendorong dan menekankan berbagai manfaat Quizizz sebagai alat yang kuat untuk penilaian diri dan evaluasi. Dengan memanfaatkan pengaruh dan dukungan dari para guru, yang berperan sebagai figur berpengaruh, motivasi siswa untuk menggunakan Quizizz dapat lebih ditingkatkan dan dipertahankan. Mengakui pentingnya dukungan teknis dan organisasi, lembaga pendidikan harus memprioritaskan penyediaan koneksi Wi-Fi yang andal, kuota data yang memadai, dan sumber daya penting lainnya yang memfasilitasi penggunaan Quizizz tanpa hambatan. Dengan mengatasi kondisi pendukung ini, akses siswa, keterlibatan, dan pengalaman keseluruhan dengan Quizizz dapat meningkat secara signifikan. Perlu dicatat bahwa penelitian ini memiliki cakupan geografis terbatas, dan studi masa depan dapat mengeksplorasi penggunaan platform media alternatif untuk memperluas pemahaman tentang masalah tersebut.

19

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada semua individu dan lembaga yang telah berperan penting dalam berhasilnya penyelesaian artikel penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. N. Dewi and I. W. Astuti, "EFL Students' Perspective on the Use of Quizizz as Online Learning Media During COVID-19 Pandemic," *Stud. Learn. Teach.*, vol. 2, no. 2, pp. 59–68, 2021, doi: 10.46627/silet.v2i2.76.
- [2] D. Ayuni, T. Marini, M. Fauziddin, and Y. Pahrul, "Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 414, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.579.
- [3] M. Daheri, J. Juliana, D. Deriwanto, and A. D. Amda, "Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 775–783, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.445.
- [4] F. Ardiansyah and M. S. Muchyidin, "Vol 3 no 1 (2021): EDULINK (Education and Linguistics Knowledge) Journal," vol. 3, no. 1, pp. 14–23, 2021.
- [5] F. Zhao, "Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom," *Int. J. High. Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 37–43, 2019, doi: 10.5430/ijhe.v8n1p37.
- [6] S. Anggraeni* and M. Taufiq, "Implementation of Quizizz Online Evaluation Tools With STEM Approach to Measure Analytical Skills of the Junior High School Students," *J. IPA Pembelajaran IPA*, vol. 5, no. 1, pp. 1–14, 2021, doi: 10.24815/jipi.v5i1.17921.
- [7] B. Bury, "Testing goes mobile–web 2.0 formative assessment tools," *Conf. proceedings. ICT Lang. Learn.*, p. 87, 2017, [Online]. Available: <https://conference.pixel-online.net/ICT4LL/files/ict4ll/ed0010/FP/4060-ETL2655-FP-ICT4LL10.pdf>
- [8] H. D. Brown, *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. New York: Pearson Education, 2004.
- [9] K. Burke, *Balanced Assessment : from Formative to Summative*. 2010.
- [10] F. Ika Dhamayanti, "EFL Students' Perception and Motivation Toward Quizizz as E-Learning Media in English E-Classroom," *Educ. English as Foreign Lang.*, vol. 4, no. 2, pp. 71–78, 2021, doi: 10.21776/ub.educfl.2021.004.02.03.
- [11] A. I. Zulfa and D. P. Ratri, "Efl Students' Perceptions Toward Quizizz As An Assessment Tool During Online Learning," vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [12] W. Wulandari, "Students' Perception on the Use Quizizz Application By the Teacher As an Assessment Tool in English Subject of Ninth Grade Students At Smpn 34 Pekanbaru," pp. 1–61, 2021.
- [13] D. F. Amalia, "Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives," *Jo-ELT (Journal English Lang. Teaching) Fak. Pendidik. Bhs. Seni Prodi Pendidik. Bhs. Ingg. IKIP*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.33394/jo-elt.v7i1.2638.
- [14] T. Purwati, "Students' Perception on Quizizz As Digital Game-Based Learning Tool For Formative Assessments," *JELLE J. English Lit. Linguist. ...*, vol. 3, no. 2, pp. 13–20, 2022, [Online]. Available: <https://www.jurnal.unikal.ac.id/index.php/jelle/article/view/2297%0Ahttps://www.jurnal.unikal.ac.id/index.php/jelle/article/download/2297/1291>
- [15] V. Venkatesh, M. G. Morris, G. B. Davis, and F. D. Davis, "User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View," vol. 27, no. 3, pp. 425–478, 2003.
- [16] A. Noë, *Action in perception*. Cambridge, MA, US: MIT Press, 2004.
- [17] Tarmiji, M. N. Basyah, and M. Yunus, "Persepsi Siswa Terhadap Kesiapan Guru dalam Proses Pembelajaran (Studi Pada SMP Negeri 18 Banda Aceh)," *J. Ilm. Mhs. Pendidik. Kewarganegaraan Unsyiah*, vol. 1, no. 1, pp. 41–48, 2016.
- [18] O. U. Qiong, "A Brief Introduction to Perception," *Stud. Lit. Lang.*, vol. 15, no. 4, pp. 18–28, 2017, doi: 10.3968/10055.
- [19] I. S. D. Rahayu and P. Purnawarman, "The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment," vol. 254, no. Conaplin 2018, pp. 102–106, 2019, doi: 10.2991/conaplin-18.2019.235.
- [20] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, and S. Difany, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi/JITUJI*, vol. 4, no. 2, pp. 163–173, 2020, doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.
- [21] Dian Fadhilawati, "Using Quizizz application for learning and evaluating grammar material," *JOSAR (Journal Students Acad. Res.)*, vol. 6, no. 1, pp. 85–94, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/josar/article/view/1448>
- [22] P. Black and D. Wiliam, *Assessment and classroom learning*, vol. 21, no. 1. 1998. doi: 10.1080/0969595980050102.
- [23] L. F. Bachman, "Statistical Analyses for Language Assessment," *Stat. Anal. Lang. Assess.*, 2004, doi: 10.1017/cbo9780511667350.
- [24] I. Tosuncuoglu, "Importance of Assessment in ELT," *J. Educ. Train. Stud.*, vol. 6, no. 9, p. 163, 2018, doi:

- 10.11114/jets.v6i9.3443.
- [25] J. Cummins and C. Davison, *International Handbook of English Language Teaching*, 2007. doi: 10.1007/978-0-387-46301-8.
- [26] F. Gattullo, "Formative assessment in ELT primary (elementary) classrooms: an Italian case study," *Lang. Test.*, vol. 17, no. 2, pp. 278–288, Apr. 2000, doi: 10.1177/026553220001700210.
- [27] D. Silverman, "What counts as qualitative Research? Some cautionary comments," *Qual. Sociol. Rev.*, vol. 9, no. 2, pp. 48–55, 2013, doi: 10.18778/1733-8077.09.2.05.
- [28] I. Etikan, "Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling," *Am. J. Theor. Appl. Stat.*, vol. 5, no. 1, p. 1, 2016, doi: 10.11648/j.ajtas.20160501.11.
- [29] Ruslin, S. Mashuri, M. S. Abdul Rasak, F. Alhabsyi, and H. Syam, "Semi-structured Interview: A Methodological Reflection on the Development of a Qualitative Research Instrument in Educational Studies," *IOSR J. Res. Method Educ.*, vol. 12, no. 1, pp. 22–29, 2022, doi: 10.9790/7388-1201052229.
- [30] Sugiarta and P. A. Harry, "Investigation of Students Perception Toward Online English Learning in Teaching and Learning Process at Eight Grade Students of SMP Laboratorium UNDIKSHA," 2021.
- [31] Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*. 2011.
- [32] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. 2019.
- [33] M. B. Miles and A. M. Huberman, "Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook," *Thousand Oaks, CA: Sage Publications*. 1994.
- [34] S. Zuhriyah and B. W. Pratolo, "Exploring students' views in the use of quizizz as an assessment tool in english as a foreign language (efl) class," *Univers. J. Educ. Res.*, vol. 8, no. 11, pp. 5312–5317, 2020, doi: 10.13189/ujer.2020.081132.
- [35] N. A. Jannah and I. Perdana, "the Efl Students' Perceptions of Using Quizizz," *Proceeding of Shepo*, vol. 2020, no. 2003, pp. 128–130, 2020.
- [36] A. P. Pertiwi, "Using The Quizizz as an Assessment of Students' English Learning," *J. English Teaching, Appl. Linguist. Lit.*, vol. 5, no. 1, p. 37, 2022, doi: 10.20527/jetall.v5i1.10859.
- [37] F. Wulandari, F. Megawati, F. Tirtoni, B. Abrianto, and F. F. Rahayu, "Pelatihan Inovasi Pembelajaran Menggunakan Google Meet Berbasis Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar," *Procedia Soc. Sci. Humanit.*, vol. 3, no. Proceedings of the 1st SENARA 2022, pp. 632–636, 2022.
- [38] A. Albiansyah, D. N. Hidayat, and R. D. Aringga, "EFL Students' Perceptions Toward Online English Learning during the Covid-19 Outbreak," *ELLITE J. English Lang. Lit. Teach.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–8, 2021, doi: 10.32528/ellite.v6i1.4460.
- [39] S. Mulyani, *Students' Perception and Motivation Toward English E-Learning During Covid-19 Pandemic (a Study At the Tenth Graders At Sma N 1 Suruh in the Academic Year of 2019/2020)*. 2020.
- [40] A. I. Lestari and K. Khairuna, "Developing Quizizz-Based Learning Media on Digestive System Materials," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8450–8457, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3837.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

cek plagiasi

ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Islam Malang Student Paper	3%
2	www.scribd.com Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	1%
4	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	1%
5	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1%
7	docobook.com Internet Source	<1%
8	zombiedoc.com Internet Source	<1%
9	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1%

10	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
11	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	<1 %
12	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to Binus University International Student Paper	<1 %
14	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
15	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
16	Akmaludin Dwijaya, Sri Rahardian Mukjizat. "Analisis Strategi Promosi Rumah Produksi Lens Cinema dalam Film "Nikah Yuk!"" , Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA, 2021 Publication	<1 %
17	Submitted to UPN Veteran Jawa Timur Student Paper	<1 %
18	repository.unhas.ac.id Internet Source	<1 %
19	Dewi Sekar Langit, Slameto Slameto, Eunice Widyanti Setyaningtyas. "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR TEMATIK MENGGUNAKAN	<1 %

MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA SISWA KELAS IV", Pendekar : Jurnal
Pendidikan Berkarakter, 2018

Publication

20

psikologikuarma.blogspot.com

Internet Source

<1 %

21

123dok.com

Internet Source

<1 %

22

[Submitted to Universitas Diponegoro](#)

Student Paper

<1 %

23

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

24

Darma Gusti, Elvinawati Elvinawati, Sura Menda Ginting. "PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN KIMIA BERBASIS GAME MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA MATERI TATA NAMA SENYAWA KIMIA", ALOTROP, 2023

Publication

<1 %

25

eprints.ung.ac.id

Internet Source

<1 %

26

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

27

ejournal.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

28

eprints.binadarma.ac.id

Internet Source

<1 %

29

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

30

faa-efa.blogspot.co.id

Internet Source

<1 %

31

fr.scribd.com

Internet Source

<1 %

32

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

33

semnaspendidikan.mercubuana-yogya.ac.id

Internet Source

<1 %

34

Dwi Febianti, Muhlasin Amrullah. "Distance Learning Strategies At SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo During the Covid Pandemic-19", Proceedings of The ICECRS, 2021

Publication

<1 %

35

Ryan Sulistyo, Fitri Alyani. "Analisis Kesulitan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Matematika di Masa Pandemi COVID-19", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

36

[Submitted to St. Ursula Academy High School](#)

Student Paper

<1 %

37

ejournal.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

38

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

39

lib.ui.ac.id

Internet Source

<1 %

40

repository.unmuhjember.ac.id

Internet Source

<1 %

41

resilla.wordpress.com

Internet Source

<1 %

42

www.befreetour.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On