

## ABSTRACT

Clara (2021). *Quizizz As a Gamification-Based Assessment Tool to Evaluate the English Vocabulary Mastery for Seventh Grade in SMPN 1 Seyegan*. English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teaching Training and Education, Yogyakarta: Sanata Dharma Univerisity.

*Quizizz* application is known as one of the most popular gamification-based assessment applications nowadays in a form of a quiz that can help the teacher to evaluate the students' accomplishment on the subject. The use of this application is presumed to be able to improve the students' engagement towards the subject and give some advantages for the teacher. The students in SMPN 1 Seyegan are also expected to be more engaged in the process after using *Quizizz*.

The researcher analyzes the use of *Quizizz* to help the teacher assess the students' performance in this research. The researcher also formed two research questions based on this background, there are: (1) How is *Quizizz* implemented for teaching in English class for seventh-grade students of SMPN 1 Seyegan? and (2) What are the advantages of *Quizizz* for the seventh-grade students of SMP N 1 Seyegan?

The researcher conducted this research by using the qualitative descriptive method. The participants for this research are the seventh-grade students in SMPN 1 Seyegan, especially in the 7A class. The research observed the participants, gathered the data from the questionnaires, and conducted online interviews with several students. The observations were used to able to analyze the implementation of *Quizizz* in the class. The questionnaires were used to find out the students' perceptions and thoughts on the use of *Quizizz* as an assessment tool. The interviews were conducted to strengthen the data and dug more deeply into the students' thoughts about the use of *Quizizz*.

There are two findings in this research as follows: (a) there were four points related to the implementation of *Quizizz*. The students didn't have any difficulties with the links, the students did the task not just for task completion, *Quizizz* attracted the students, and the students didn't hesitate to ask about the difficulties and (b) the *Quizizz* was helpful for the assessing process. The students' behavior, commitment, interest, and engagement were increasing. The students' vocabulary understanding was also improving. The recommendation of this research was the teacher is suggested to focus more on the implementation of educational technology to improve the students' interest in the learning process.

Keywords: *Quizizz, gamification, vocabulary mastery*

## ABSTRAK

Clara (2021). *Quizizz As a Gamification-Based Assessment Tool to Evaluate the English Vocabulary Mastery for Seventh Grade in SMPN 1 Seyegan*. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. JPSB.FKIP. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

*Quizizz* adalah salah satu aplikasi dalam bentuk kuis paling populer saat ini yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengevaluasi performa dari siswa dalam suatu pelajaran. Dengan digunakannya aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa suatu pelajaran dan memberikan beberapa keuntungan pula bagi guru. Para siswa di SMPN 1 Seyegan juga diharapkan dapat lebih tertarik dalam menjalani prosesnya setelah menggunakan *Quizizz*.

Peneliti menganalisis penggunaan *Quizizz* untuk membantu guru dalam menilai kemampuan siswa dalam penelitian ini. Peneliti juga memformulasi dua pertanyaan dalam penelitian, yakni: (1) Bagaimana *Quizizz* diimplementasikan untuk mengajar Bahasa Inggris untuk siswa kelas 7 di SMPN 1 Seyegan? Dan (2) Apa saja keuntungan yang didapatkan dengan menggunakan *Quizizz* untuk siswa kelas 7 di SMPN 1 Seyegan?

Peneliti melaksanakan penelitian ini dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Para peserta dari penelitian ini adalah ada siswa kelas 7 dari SMPN 1 Seyegan terutama siswa kelas 7A. Pertama-tama, peneliti mengobservasi para peserta, mengumpulkan data dari kuisisioner, dan terakhir mengadakan wawancara online. Observasi dilakukan untuk menganalisis implementasi *Quizizz* di dalam kelas. Kuisisioner digunakan untuk mengetahui persepsi siswa dan pemikiran mereka mengenai *Quizizz* sebagai medium penilaian. Wawancara digunakan untuk memperkuat data dan menggali lebih dalam pemikiran siswa mengenai *Quizizz*.

Ada dua hasil dari penelitian sebagai berikut: (a) ada empat poin terkait dengan implementasi *Quizizz*. Para murid tidak memiliki kesulitan terkait dengan link, para murid membuka aplikasi tidak hanya sebagai penyelesaian tugas, *Quizizz* berhasil menarik perhatian para murid, dan para murid juga tidak ragu untuk bertanya mengenai kesulitan yang dihadapi; dan (b) *Quizizz* merupakan medium yang dapat membantu proses penilaian. Perilaku, komitmen, dan ketertarikan siswa meningkat setelah menggunakan *Quizizz*. Pengetahuan dan pemahaman kosa kata siswa juga meningkat. Rekomendasi dari peneliti adalah supaya guru lebih berfokus pada penggunaan teknologi edukasional untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran.

Keywords: *Quizizz, gamification, vocabulary mastery*