

ABSTRACT

Maheswari, L.A. (2025). *The Influence of QuizWhizzer on English Language Learning Engagement Among Students at SMK Penerbangan AAG Adisutjipto*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

The adaptation of technology in learning is important today to create an interesting and interactive learning experience, especially in learning English. One of the learning media that can be used to adapt gamification elements is QuizWhizzer. QuizWhizzer allows students to participate actively through quizzes that resemble games. This research focuses on the problem of class XI AP 1 students at SMK Penerbangan AAG Adisutjipto, which is the low student engagement, especially in learning English.

This research aims to answer two questions: (1) How does the use of QuizWhizzer affect students' engagement in English lessons? And (2) What are the challenges or limitations associated with using QuizWhizzer that could affect student participation? Student engagement in this research includes three aspects: behavioral, emotional, and cognitive engagement.

The research method used was Classroom Action Research (CAR), which consisted of two research cycles. The data were collected through observation, questionnaires, and interviews, which were then analyzed using a mixed method consisting of qualitative and quantitative approaches.

The results of this research show that QuizWhizzer has a positive impact on behavioral, emotional, and cognitive engagement. However, in its use, there are signal problems and feature limitations in the free account. QuizWhizzer could be a recommended learning media with gamification.

Keywords: gamification, learning media, QuizWhizzer, student engagement.

ABSTRAK

Maheswari, L.A. (2025). *The Influence of QuizWhizzer on English Language Learning Engagement Among Students at SMK Penerbangan AAG Adisutjipto*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Adaptasi teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang penting pada masa ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengadaptasi unsur gamifikasi adalah QuizWhizzer. QuizWhizzer memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui kuis yang menyerupai permainan. Penelitian ini berfokus pada permasalahan pada siswa kelas XI AP 1 di SMK Penerbangan AAG Adisutjipto yaitu rendahnya keterlibatan siswa khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan yaitu: (1) Bagaimana penggunaan QuizWhizzer memengaruhi keterlibatan siswa dalam pelajaran bahasa Inggris? dan (2) Apa saja tantangan atau keterbatasan dalam penggunaan QuizWhizzer yang dapat memengaruhi partisipasi siswa? Keterlibatan siswa pada penelitian ini mencakup tiga aspek yaitu keterlibatan perilaku, emosional, dan kognitif.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Data dikumpulkan dengan observasi, kuisioner, dan wawancara yang kemudian dianalisis menggunakan metode campuran dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa QuizWhizzer memberikan dampak positif pada keterlibatan secara perilaku, emosional, dan kognitif. Namun, dalam penggunaannya terdapat kendala sinyal dan keterbatasan fitur pada akun gratis. QuizWhizzer dapat menjadi rekomendasi media belajar dengan gamifikasi.

Kata kunci: gamifikasi, keterlibatan siswa, media pembelajaran, QuizWhizzer.