PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRACT

Pamenang, Sawung Aji. (2021). *Students' Perception on the Use of Quizizz in Grammar III Class*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Department of Language and Art Education, Faculty of Teachers Training Education, Sanata Dharma University.

Parts of learning a language that cannot be ignored or neglected is learning its grammar (Debata, 2013). When it comes to grammar rules, drills and exercise repetition of the material are the only way to teach (Freeman, 1997). On the other side, gamification appears to be a new method that has started to be used in a variety of disciplines to enhance and motivate learning (Deterding, et al, 2011). Quizizz has gamification aspects that assumed to be effective for teaching grammar. Moreover, Quizizz is implemented by using handheld gadget that suits to students these days.

In Grammar III Class of English Language Education Study Program, Quizizz was implemented to be a supporting media for learning grammar. This research was done to analyze the students' perception toward the use of Quizizz in their learning process. One formulated research question in this research was: (1) How do students perceive Quizizz as a media in supporting their exercise activity in grammar class?

The researcher used descriptive analysis method to conduct this research. To gather the data, the researcher used questionnaire as the research instrument. The questionnaire was distributed to twenty-two students of Grammar III Class.

The result of this research shows that the accessibility of Quizizz became the biggest reason why they favor the use of Quizizz. Another reason was that Quizizz made them think that grammar is fun, because by gamifying the learning activity gives a playful class atmosphere; which is fun to do.

Keywords: Students' Perception, Grammar, Quizizz, Gamification

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ABSTRAK

Pamenang, Sawung Aji. (2021). *Students' Perception on the Use of Quizizz in Grammar III Class*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Bagian dari pembelajaran bahasa yang tidak dapat diabaikan adalah mempelajari tata bahasanya (Debata, 2013). Dalam belajar aturan tata bahasa, latihan soal dan pengulangan latihan materi adalah satu-satunya cara untuk mengajar (Freeman, 1997). Di sisi lain, gamifikasi menjadi metode baru yang mulai digunakan dalam berbagai disiplin ilmu untuk meningkatkan dan memotivasi pembelajaran (Deterding, et al, 2011). Quizizz memiliki aspek gamifikasi yang dianggap efektif untuk mengajarkan tata bahasa. Selain itu, Quizizz dilaksanakan dengan menggunakan gadget sehari-hari yang sesuai dengan kondisi siswa saat ini.

Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Kelas Grammar III, Quizizz digunakan sebagai media pendukung pembelajaran tata bahasa. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan Quizizz dalam proses pembelajarannya. Sebuah rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana siswa memandang Quizizz sebagai media dalam mendukung kegiatan latihannya di kelas tata bahasa?

Peneliti menggunakan metode analisis deskriptif untuk melakukan penelitian ini. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Angket dibagikan kepada dua puluh dua siswa kelas Grammar III.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aksesibilitas Quizizz menjadi alasan terbesar untuk menggunakan Quizizz. Alasan lainnya adalah Quizizz membuat mereka berpikir bahwa grammar itu menyenangkan, karena dengan melakukan gamifikasi pada kegiatan pembelajaran tersebut memberikan suasana kelas bermain; yang menyenangkan untuk dilakukan.

Kata Kunci: Persepsi Siswa, Tata Bahasa, Quizizz, Gamifikasi