

ABSTRACT

Yuniarto, Chandra. 2021. *Improving Reading Skill Using Quizizz for 8 Graders in Joannes Bosco Junior High School: A Case Study*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University

The millennial generation has a high level of technology literacy in today's age. This literacy, combined with recent technological advancements, has resulted in an increase in educational opportunities. The millennial generation, which includes the students in today's classrooms, has distinct characteristics and interests in learning activities. If the teachers want to be involved in students' learning activities, technology needs to be incorporated in today's education.

This research focuses on the use of gamification in the classroom for eight grade students of Joannes Bosco Junior High School Yogyakarta. This research employed case study procedures using observation, questionnaire, and interview as instruments. This study aims to answer two research questions which are how is the gamification concept implementation in the classroom for eighth grade students of Joannes Bosco Junior High School Yogyakarta. Second research question is what are the advantages and disadvantages of implementing the gamification concept in the classroom for eighth grade students of Joannes Bosco Junior High School Yogyakarta.

The result of this study showed that the use of Quizizz as a learning media in a class can make students enthusiastic to engage in the classroom. The concept of maximum learning helps the students to improve their reading comprehension skill in English learning. Thus, it is expected that later on it can improve the students' learning outcomes.

KEYWORDS: *Quizizz*, gamification, reading skill

ABSTRAK

Yuniarto, Chandra. 2021. *Improving Reading Skill Using Quizizz for 8 Graders in Joannes Bosco Junior High School: A Case Study*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Generasi milenial memiliki tingkat literasi teknologi yang tinggi di zaman sekarang ini. Keaksaraan ini, dikombinasikan dengan kemajuan teknologi terkini, telah menghasilkan peningkatan kesempatan pendidikan. Generasi milenial yang termasuk siswa di kelas sekarang ini memiliki ciri khas dan minat yang berbeda dalam kegiatan belajar. Jika guru ingin terlibat dalam kegiatan belajar siswa, teknologi perlu diintegrasikan dalam pendidikan saat ini.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan gamifikasi di dalam kelas pada siswa kelas VIII SMP Joannes Bosco Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan prosedur studi kasus dengan menggunakan instrumen observasi, angket, dan wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan penelitian yaitu bagaimana implementasi konsep gamifikasi di kelas pada siswa kelas VIII SMP Joannes Bosco Yogyakarta. Pertanyaan penelitian kedua adalah apa kelebihan dan kekurangan penerapan konsep gamifikasi di kelas pada siswa kelas VIII SMP Joannes Bosco Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran di kelas dapat membuat siswa bersemangat untuk terlibat di dalam kelas. Konsep pembelajaran maksimal membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan demikian diharapkan nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA KUNCI: Quizizz, gamifikasi, keterampilan membaca