

ABSTRACT

Jamilah, Rizqiyyatul.2024. The Use of Quizizz for Assessing Junior High school Students English Reading. Undergraduate Thesis. S1 English Education University of Nahdlatul Ulama Surabaya. Advisor: Dr. Drs. Djuwari, M. Hum.

This study investigates the use of Quizizz as a tool for assessing junior high school students' English reading skills Focusing on seventh-grade students at MTs Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum in Surabaya, a descriptive qualitative approach was used. Data were collected through observations, questionnaires, pre-tests, and post-tests to understand student engagement, motivation, and performance. Key findings reveal that Quizizz enhances student engagement and motivation through gamified elements, such as real-time feedback and interactive questions.

The tool's ease of use and accessibility support its classroom integration. Qualitative data show improvements in reading comprehension and speed with regular use of Quizizz. The study acknowledges limitations like the specific educational context and reliance on qualitative data. Future research should explore longitudinal studies and broader educational settings. Recommendations include integrating Quizizz into curricula, providing teacher training, and adopting blended learning approaches. Overall, Quizizz is highlighted as an effective ICT tool for promoting active learning and improving reading skills, offering valuable insights for enhancing English language education at the junior high school level.

Keywords: Quizizz, English reading skills, Gamified elements.

ABSTRAK

Jamilah, Rizqiyyatul. 2024. Penggunaan Quizizz untuk Menilai Keterampilan Membaca Bahasa Inggris Siswa SMP. Skripsi Sarjana. S1 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Pembimbing: Dr. Drs. Djuwari, M. Hum.

Penelitian ini menyelidiki penggunaan Quizizz sebagai alat untuk menilai keterampilan membaca bahasa Inggris siswa SMP. Berfokus pada siswa kelas tujuh di MTs Tahsinul Akhlaq Bahrul Ulum di Surabaya, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan. Data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, pre-test, dan post-test untuk memahami keterlibatan, motivasi, dan kinerja siswa. Temuan utama mengungkapkan bahwa Quizizz meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui elemen gamifikasi, seperti umpan balik waktu nyata dan pertanyaan interaktif. Kemudahan penggunaan dan aksesibilitas alat ini mendukung integrasinya di kelas. Data kualitatif menunjukkan peningkatan pemahaman dan kecepatan membaca dengan penggunaan rutin Quizizz. Penelitian ini mengakui keterbatasan seperti konteks pendidikan spesifik dan ketergantungan pada data kualitatif. Penelitian di masa depan harus mengeksplorasi studi longitudinal dan setting pendidikan yang lebih luas. Rekomendasi termasuk mengintegrasikan Quizizz ke dalam kurikulum, memberikan pelatihan guru, dan mengadopsi pendekatan pembelajaran campuran. Secara keseluruhan, Quizizz ditonjolkan sebagai alat TIK yang efektif untuk mempromosikan pembelajaran aktif dan meningkatkan keterampilan membaca, menawarkan wawasan berharga untuk meningkatkan pendidikan bahasa Inggris di tingkat SMP.

Kata kunci: Quizizz, Keterampilan Membaca Bahasa Inggris, Elemen Gamifikasi.