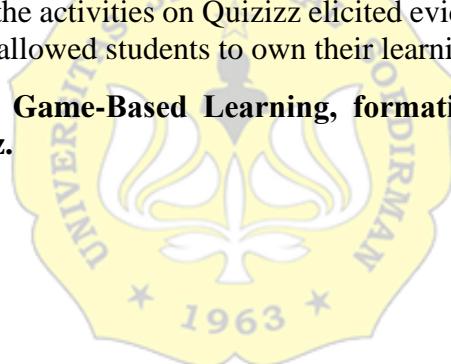


ABSTRACT

Angelina, Friska. 2022. "Students' Perception on Quizizz as Digital Game-Based Learning Tool for Formative Assessments (A Study at the Tenth Grade of SMK Negeri 1 Wanareja in the Academic Year of 2021/2022)". Thesis. Purwokerto: Faculty of Humanities, Jenderal Soedirman University.

The study aimed at knowing how students' perception on Quizizz as Digital Game-Based Learning tool and how Quizizz used for formative assessment. This research used a qualitative descriptive design. The subject of this research was the tenth-grade students of SMK Negeri 1 Wanareja in the academic year of 2021/2022. The population was 609 students divided into 17 classes consisted of 7 majors. The samples of this research were 150 students that were taken randomly from all classes. The data were collected using questionnaire, interview and document. Method triangulation was used as data validation technique. The result of this research showed that students gave positive responses on Quizizz as Digital Game-Based Learning tool dealing with students' learning and engagement, rules and goals, clear outcomes and immediate feedback, and also students' interaction. They also gave positive responses on Quizizz used for formative assessment in English class. Furthermore, the activities on Quizizz elicited evidence of learning, provided feedback as well as allowed students to own their learning.

Keywords: Digital Game-Based Learning, formative assessment, students' perception, Quizizz.



ABSTRAK

Angelina, Friska. 2022. "Persepsi Siswa terhadap Quizizz sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Game Digital untuk Penilaian Formatif (Studi pada Kelas X SMK Negeri 1 Wanareja Tahun Ajaran 2021/2022)". Skripsi. Purwokerto: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap Quizizz sebagai alat Pembelajaran Berbasis Game Digital dan bagaimana Quizizz digunakan untuk penilaian formatif. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Wanareja tahun pelajaran 2021/2022. Populasinya adalah 609 mahasiswa yang terbagi dalam 17 kelas yang terdiri dari 7 jurusan. Sampel penelitian ini adalah 150 siswa yang diambil secara acak dari semua kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner, wawancara dan dokumen. Metode triangulasi digunakan sebagai teknik validasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif pada Quizizz sebagai alat pembelajaran berbasis *game digital* yang berhubungan dengan pembelajaran dan keterlibatan siswa, aturan dan tujuan, hasil yang jelas dan umpan balik langsung, serta interaksi siswa. Mereka juga memberikan tanggapan positif pada Quizizz yang digunakan untuk penilaian formatif di kelas bahasa Inggris. Selanjutnya, aktivitas di Quizizz menghasilkan bukti pembelajaran, memberikan umpan balik serta memungkinkan siswa untuk memiliki pembelajaran mereka sendiri.

Kata kunci: pembelajaran berbasis *game digital*, penilaian formatif, persepsi siswa, Quizizz.